Adobe Premiere 5.0





أدوب بريمير ه Adobe Premiere 5 دورة دراسية في كتاب

دار الفاروق للنشر والتوزيع

أكبر مركز في الشرق الأوسط لإصدار أحدث الكتب في عالم الكمبيوتر

العنوان

قرع وسط البلد: ٣ شارع منصور – المبتديان – متفرع من شارع مجلس الشعب محطة مترو سعد زغلول – القاهرة – مصر.

> تليفون : ۳۲۰، ۲۰۵۳ (۲۰۲۰) - ۳۰۲۲۵۳ (۲۰۲۰) فاکس : ۳۶۲۳۶۳ (۲۰۲۰)

فاكس : ۳۵،۲۱۲۳ (۲۰۰۰) فسرع النقى: ۱۲ شارع الدقى الدور السابع – إتجاه الجامعة مُذْرَلُ كوبرى الدقى

تليفون : ۲۲۸۱۰۲۲ (۲۰۲۰)

فاكس : ۲۰۲۰۲ (۲۰۲۰۰)

الطبعة العربية الأولى ١٩٩٩

عدد الصفحات: 333 صفحة

رقم الإيداع: ١٦٣٣٦ استة ١٩٩٩

الترقيم الدولى: 1-72-0-207-977

تعذير

حقوق الطبع والنشر محفوظة لدار الفاروق للنشر والتوزيع الوكيل الوحيد الشركة /انوب بريس على مستوى الشرق الأوسط ولا يجوز نشر أي جزء من هذا الكتاب أو اختزان مادته بطريقة الاسترجاع أو نقله على أي نحو أو بأي طريقة سواء كانت إلكترونية أو ميكانيكية أو بالتصوير أو بالتسجيل أو بخلاف ذلك ومن يخالف ذلك يعرض نفسه للمساطة القانونية مع حفظ كافة حقوقنا المدنية والجنائية

أدوب برمير (۵)

Adobe Premiere (5)

دورة دراسية في كتاب

تأليف شركة أدوب بريس

Copyright © 1999 by Dar El - Farouk

for Publishing and Distribution

"Authorized translation from the English language edition published by Adobe Press Corporation Copyright (C)1999"

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the publisher.

Arabic language edition published by Dar El-Farouk for Publishing and Distribution, Copyright (2) 1999

شكر وتقدير

منقده

دار الفاروق للنشر والتوزيع

بالشكر لقسم الترجمة بالدار وتخص بالذكر كل من :

د/ خالد العامري

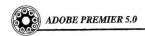
م/ أسماء عليوه

على المجهود الكبير الذي بذل في ترجمة وإعداد وتنفيذ ومراجعة هذا الكتاب.



المحتويات

	الصفحة
مقدمة	٧
جولة في أدوب بريمير	١.
الدرس الأول	10
الدرس الثاني	VA .
الدرس الثالث	1
الدرس الرابع	181 .
الدرس الخامس	179
الدرس السادس	111
الدرس السابع	YY1
الدرس الثا من	Yao
الدرس التاسع	Y40
الدرس العاشر	TYT
الدرس الحادى عشر	m
الحريب الثاني مش	Was



المقدمة

يعد Adobe Premiere 5.0 برنامج قوى لتحرير الفيديو الذي تمت معالمته وتحويله إلى بيانات رقمية. فهو يساعد على إنشاء فيلم فعال، سواء كنت ستنشىء برامج فيديو طويلة أو أفلام صور متحركة أو أفلام قصيرة بهدف عرضها على Web أو وضعها على CD-ROM.

ستجد بداخله أدوات دقيقة مثل تلك الأدوات المتاحة على أنظمة التحرير التقايدية الأخرى، حيث تسمح تلك الأدوات بتنفيذ تحرير ثارش النقاط وأداء طرق فنية أخرى.

نبذة حول Classroom in a Book

الرسمية لبرنامج Adobe Premiere 5.0 Classroom in a Book هيرة من سياسيل التدريب السمية لبرنامج Adobe Systems التي طورها خبراء من Adobe Systems. وقد صحمت الدوس الك لكن تتعلم تبعاً لإمكانياتك الإستيعابية فإذا كنت جديد على Adobe والإمكانيات الأساسية التي ستحتاجها للتفوق في البرنامج، وإذا كنت تستخدم برنامج Adobe Premiere منذ فترة، فستجد Classroom البرنامج، وإذا كنت تستخدم برنامج علماك إمكانيات عديدة متطورة لاستخدام أحدث نسخة من Adobe Premiere على الرغم من أن كل درس يقدم الك إرشادات تدريجية لإنشاء مشروع خاص، فهناك متسع من الاستكشاف والتجربة. فيمكنك متابعة البرنامج من البداية للنهاية أو يمكنك تنفيذ الدروس فقط التي تتوام مع إمتماماتك واحتياجاتك.

المبادىء الأساسية

قبل البدأ فى استخدام Adobe Premiere 5.0 Classroom in a Book. أنت تحتاج أن يكون لديك معرفة عملية بالكمبيوتر ونظام تشغيك. فتلكد أنك تعرف كيفية استخدام الماوس والقوائم والأوامر الأساسية وكيفية فتح، وحفظ وإغلاق الملفات.

من المحبذ الك، وليس ضدروري، أن يكون لديك خجرة مع برامج Adobe After Effects و Adobe Photoshop و Adobe After Effects.

مقدمة 💮

فحص متطلبات نظامك

قبل أن تبدأ في استخدام Adobe Premiere 5.0 Classroom in a Book، تأكد أن نظامك معد بصورة صحيحة وأنك قمت بتثبيت البرنامج والمعدات المطلوبة، انظر جزء "استخدام ملفات Classroom in a Book."

Windows نظام

أنت في حاجة إلى العناصر التالية:

- معالج Intel Pentium.
- نظام تشفيل Microsoft Windows (أو الأحدث) أو Windows NT 4.0 (أو الأحدث).
 - Quick Time 3.0 (مثبت مع Premiere).
 - 32 ميجابايت من RAM.
- 60 ميجابايت من مساحة فارغة على القرص المىلب لتحميل 30 ميجابايت للتطبيق.
 - adapter عرض 256 لون وشاشة متناسبة معه.
 - مشغل CD ROM

للمصول على أفضل النتائج، توصى شركة Adobe Systems باستخدام البرنامج والأجهزة التالية:

- نظام متعدد المعالج (Windows NT فقط).
 - 64 ميجابايت أو أكثر من RAM.
 - قرص صلب واسع الإمكانية.
 - Adapter عرض ملون مكون من 24 بت.
- Apple QuickTime أو Windows للجهزة التي تعمل بنظام Windows أو Apple QuickTime
 لكارد إدخال الفيديو المتناسب مع Windows.

• كارد صوت.

متطلبات نظام Mac OS

- ..Power PC معالج
- Mac OS 7.5.5 أن الإمندار الأحدث.
 - 16 ميجابايت من RAM التطبيق.
- 30 ميجابايت من مساحة القرص للتحميل.
 - مشغل CD ROM.

للحصول على أفضل النتائج، تو صبى Adobe Systems. بما يلي:

- نظام متعدد المالج.
- (Premiere مم Quick Time 3.0
 - ♦ 48 ميجابايت أو أكثر من RAM.
 - قرمن مبلب واسم الإمكائية.
- كارد إدخال فيديق متناسب مع QuickTime
 - adapter عرض لون 24 بت.

فمیل برنامج Adobe Premiere

يجب أن تشتري برنامج Adobe Premiere بمفرده. انظر Adobe Premiere يجب أن تشتري برنامج Adobe Premiere Adobe Premiere للدينامج البرنامج. البرنامج المرنامج المرنامج. المرنامج المرنامج.

فمیل Quick Time

Quick Time 3.0 مطلب لتشغيل أفلام Quick Time التي تنشئها في برنامج Windows على أنظمة Windows و Mac OS. بالإضافة إلى ذلك، لتشفيل الصوت:-

مقدمة 💮

- على نظام Windows ، يجب تثبيت كارد صورت وسماعات.
 - على نظام Mac OS، يجب وضبع جهاز تشغيل المبوت.

غميل خطوط الدرس

تتطلب الدروس الثامنة والتاسعة في Classroom in a Book خطوط Pothic حطوط CD-ROM ملى التحويد هذه الخطوط على CD-ROM الخاصة بـ هذه الخطوط على Lassroom in a Book ملى الخاصة بـ Classroom in a Book مم خطوط أخرى.

في Windows ، قم بتحميل خطوط Adobe Post Script باستخدام Windows . Adobe بقوم Mac OS و Windows و (Adobe مدير الكتابة في (Adobe بأى Post Script بأى حجم على شاشتك وعلى أى طابعة. Type Manager

استغدام ملفات Classroom in Book

تشـمل CD - ROM الضامــة بـ CD الضامــة بـ CD الضامــة بـ CD الفــادر المــة (وفي الدرس، ويجد لكل درس مجاده الضام، به الذي يحتوى على ملفاته الأمــلية (وفي بعض الحالات) ملف مشـروع Premiere لبداية الدرس، وفيلم Quick Time المسحة المكتملة من الدرس. في أي وقت، يمكنك الرجوع الفيلم المكتمل اساعدتك على فهم هدفـــ المهمة أو الدرس.

ملاحظة اللفات الموجودة على CD - ROM الخاصة بـ Classroom in a Book محمية تبعاً لحق النشر. لذا يمكن استخدامهم الدروس ولكن لا يمكن إعادة توزيعهم. يمكنك الاختيار من طريقتين للعمل خلال تلك الدروس

- استخدام ملقات الدرس مباشرة من ROM بينما تقوم بحفظ عملك للقرص الصلب. فهذا سيوفر مساحة على قرصك الصلب ولكنه يمكن أن يبطىء من الأداء.
- نسخ ملفات الدرس اقرصك الصلب. حيث ينتج عن هذا الإجراء أفضل أداء وإكته
 يتطلب مساحة على القرص لوضع تلك اللفات. إذا كان يوجد مشكلة في
 مساحات القرص، يمكنك نسخ مجلد درس واحد اقرصك الصلب ثم تحذفه عندما
 تنتهى من الدرس قبل نسخ مجلد الدرس التالى، ستحتاج تقريباً 55 ميجابايت



لنسخ أكبر مجلد خاص بدرس لقرصك الصلب.

ولاحظة عندما تقتع ملف مشروع في بداية درس، قد تظهر رسالة تسالك عن
مكان الملف، هذا بسبب أن Premiere يتوقع أن يجد ملفات المشروع في
مكانها الأصلى وقد يتغير هذا المكان إذا نسخت المجلد لقرصك الصلب
أو استخدمت الملفات مباشرة من CD - ROM إذا ظهرت تلك الرسالة،
حيد الملف المراد في سجاد الدرس وانقر بالماوس على Ok لإكمال فتح
المشروع، من الشروع، من الشروع، المناوس على Ok لاكمال فتح
المشروع، من الشروع، المناوس وانقر بالماوس على Ok لاكمال فتح
المشروع، من المناوس وانقر بالماوس على Ok لاكمال فتح
المشروع، من المناوس وانقر بالماوس على Ok لاكمال فتح
المشروع، المناوس وانقر بالماوس على Ok لاكمال فتح
المناوس على Ok للمناوس وانقر بالماوس على Ok لاكمال فتح
المناوس على Ok للمناوس وانقر بالماوس وانقر بالماوس على Ok وكمال فتح
المناوس وانقر وانتواس وانتواس

استخدام ملفات الدرس مباشرة من قرص CD - ROM

- ا على سطح مكتب Mac OS أن Windows قم بإنشاء مجاد جديد وقم بتسميته Lessons داخل Projects، قم بإنشاء مجاد لكل درس تخطط الأدائه.
- ٢ قم بتنفيذ تطيمات الدرس باستخدام ملفات الدرس على ROM. عندما
 يخبرك الدرس أن تحفظ الملف، قم بحفظه لإحدى المجلدات التى أنشائتها في مجلد
 Projects (لايمكنك المفظ في CD ROM).

لاستخدام ملفات الدرس النسوخة لقرصك الصلب

- \ على سطح مكتب Mac OS أو Windows، قم بإنشاء مجلد جديد وسمه Lessons.
- ٢ افتح مجلد Lessons على CD ROM. انسخ مجلدات الدرس التي تمتاجها لجلد Lessons الذي انشئته تواً على سطح المكتب.
- ٣ قم بتنفيذ تعليمات الدرس باستخدام ملفات الدرس التى نسختها لجلد Lessons على سطح المكتب. عندما يذبرك الدرس أن تدفظ اللف، يمكنك حفظه في نفس المحلد أو لكان آخر من اختبارك.

استعادة التفضيلات الافتراضية

مثل العديد من البرامج الأخرى، يحتفظ Adobe Premiere بعلف خيارات يخزن أخر إعدادات استخدمتها في البرنامج. عندما تبدأ كل مشروع درس، سعتري خطوة تغيرك أن تحلف ملف خيارات Adobe Premiere. وهذه الخطوة تقوم بإعادة الخيارات إلى قيمتها الافتراضية.



Windows في Premiere في Windows. حدد وتحذف بسهولة ملف تغضيات Premiso. ثم حدد و prem50.prf. ثم حدد و Start → Fild → Files → or Folders. ثم مدد ، Mac OS من ، File → Save Scarch من . Options Save Results بإنشاء Alias ، يمكنك النقر مرتين بإنشاء alias ، يمكنك النقر مرتين بإنشاء ملف البحث المحقوظ (Windows) أو (Mac OS) alias في أي وقت تريد فيه حذف ملف التغضيلات .

لتستعيد الخيارات الافتراضية لـ Premiere:

إذا كان Premiere عاملاً، قم بإنهائه.

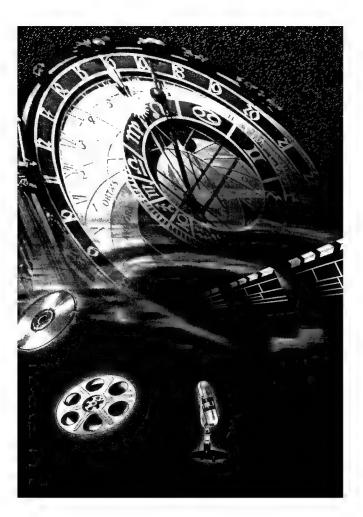
٢ -- قم بتنفيذ أياً من الخطوات التالية:

- في Windows، احذف ملف Prem 5.0. prf من المجلد الذي يحتوى على برنامج
 Premiere.
- في Mac OS، احذف ملف Adobe Premiere 5.0 prefs من مجلد Adobe Premiere 5.0 prefs من مجلد System Folder من المهجود في System Folder (مجلد النظام).

مصادر إضافية

Adobe Premiere 5.0 Classroom in a Book ليس الهدف منه أن يحل محل الوثيقة التي تأتى مع البرنامج، للحصول على معلومات شاملة حول كل إمكانيات Adobe . Premiere، ارجم لتلك المصادر:

- دايل مستخدم Adobe Premiere 5.0. وهو يحتدوي على وصف كامل لكل
 إمكانات البرنامج.
 - Tour Movie المتاح على CD ROM الخاصة بـ CD ROM المتاح على
- موقع Adobe Web، الذي يمكنك عرضه باختيار Adobe web، الذي يمكنك عرضه باختيار Premiere
 إذا كان لديك اتصال إلى World Wide Web.





جولـــة فى Adobe Premiere

تساعدك هذه الجولة على المصل مع المبادئ المصل مع المبادئ الأساسية والإمكانيات المصدودة في المصدودة في المصدودة في المصدودة المصدو





خلال هذه الجولة، ستقوم بإنشاء إعلان تليفزيونى قابل لإضافة تحسينات له خاص بشركة دراجات وهمية، باستخدام أجزاء سمعية ويصرية موجودة على CD - ROM المصاحب الكتاب. وستقوم بالعمل مع الأجزاء التى تم معالجتها وتحويل بياناتها إلى أرقام بمثابة ملفات Quick Time. إذا كنت قد قمت بإنتاج هذا المشروع من البداية، فمن المحتمل أنك كنت ستقوم بإبخال أجزاء من أشرطة الفيديو الأصلية ثم تقوم بعالجتها رقعياً ينفسك باستعمالPremiere.

بدأ المشروع

لكى تبدأ، تحتاج إنشاء مشروع جديد ثم تبدأ في استبراد clips (أجزاء) فيديو.

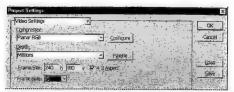
- ل تاكد أنك تعرف مكان اللفات المستخدمة في هذا الدرس، وقم بإدخال CD ROM إذا كان ضرورياً. ثم قم بطبع مجلد Tour للقرص المسلب، للحصول على تعليمات المسلب، للحصول على تعليمات المساعدة انظر جزء استخدام ملفات Classroom in a Book.
- 7 تاكد أن تفضيلات Premiere مضبوطة على قيصها الافتراضية، قم بإنهاء Premiere، ثم احذف ملف Preferences (تفضيلات) كما هو موضح في جزء استمادة التفضيلات الافتراضية.
 - ٢ ابدأ Premiere. إذا كان عامارٌ بالفعل، اختر Project . إذا كان عامارٌ بالفعل، اختر
- 2 في مربع هوار Quick Time المتر New Project Settings ليكون Quick Time ليكون Mode (خلام التحرير).
 - ه اختر 30 ليكرن Timebase.



تحدد قائمة Timebase عدد اللقطات في كل ثانية في مشروعك. وإذا كنت تقوم بإنتاج النسخة النهائية من برنامج فيديو خاص بك للعرض، فقد تختار 97. 29، ليكن Time base، وهذا الخيار هو الخيار الأساسى لنظام (NTSC) الخاص بالطيفزيون، أو تختار 25، وهو الخيار الأساسى انظام PAL، ويعتمد هذا على المكان الذي تقوم فيه بعرض برنامجك.

- انقر بالماوس على Next لفتح جزء Video Settings (إعدادات الفيديو) الموجود في مربع حوار New Project Settings) (إعدادات المشروع الجديد).
- ٧ بالنسبة لـ Frame Size (حجم اللقطة)، اكتب 240 في المربع الأيسر لضبط عرض المعامنة.

بسبب أن خيار 3 Aspect : 4 تم تأكيده، يظهر عدد 180 أتوماتيكياً ليكون هو ارتفاع لقطة المعاينة. يتحكم هذا الإعداد في كيفية معاينة المشروع على شاشتك.



٨ - بالنسبة لـ Frame Rate (معدل اللقطة)، حدد 15، ثم انقر بالماوس على OK.

تحدد العديد من إعدادات المشروع التى قعت بضبطها تواً كيفية بناء وتصدير برنامج الفيديو. قبل أن تنشىء برامجك على الفيديو، إقرآ الفصل التالى "العمل مع المشاريع" في User Guide الشاص بـ Adobe Premiere 5.0 لكى تفهم بصورة أفضل الإعدادات المتاحة وأهميتها لنجاح عملك.

عرض الفيلم الكتمل

إذا أردت رؤية العمل الذي ستنتجه، يمكنك إلقاء نظرة على الفيلم المكتمل.

ا – اختر File -> Open وانقر مرتين بالماوس على ملف Zfinal. mov المرجود في Tour with المرجود (ذا كنت قد قصت بشركيب Tour with (إذا كنت قد قصت بشركيب (كا)Adobe Premiere Application) أو على (Premiere الخاص به CD - ROM) أو



لم تكن قد ركبت Tour).

يفتح برنامج الفيديو في عرض Source.

٢ - انقر بالماوس على زر Play (شكل) لعرض برنامج الفيديو.

استيراد clips

الآن أنت مستعد لاستيراد clips (الأجزاء) التى ستستعملها لبرنامجك. هذه الأجزاء قد تكون فيلم تمت معالجته وتحويل بياناته إلى أرقام، أو فيديو، أو مسوت، أو صورة ثابتة، أو تسلسل من الصور الثابتة، وقد تستغرق هذه الأجزاء الصوتية أو البصرية عدة ثواني فقط.

مناك طرق عديدة لإدخال أجزاء فى مشروع. فى هذه الجولة ستقوم باستيراد أجزاء مباشرة فى Project Window، وهى المكان الوحيد الذي يقوم فيه Premiero بوضع قوائم بكل الأجزاء المرتبطة بالشروع.

١ - تبعاً لنظامك، قم بعمل أياً مما يلى:

- * في Windows، اختر Tile -> File -> File الذي نسخته الله Windows الخير Windows المختلفة. Word التابع له Premiere Application اختر ملف Premiere Application المتحر في الضغط على مفتاح Shift، ثم اختر ملف Finale. mov الإجراء يؤدي إلى اختيار ملفات الفيديو الأولى الأربعة الموجودة في المجلد. ثم انقر بالماس على Open.
- * في Mac OS، اختر Tile -> Import -> Multiple مجلد "File -> Import -> Multiple اختر مجلد "File -> Import -> Multiple مجلد أم انتج مجلد "Premiere Application CD ROM". أم انتج مجلد Clips الله تم بلختيار Boys. mov و Boys. mov. تفس الإجراء للفات Finale. mov و Fastslow. mov. "Cyclers. mov". ثم انقر بالماوس على Done.



تظهر الملفات في نافذة Project. لكل ملف تقوم باستيراده، تقوم نافذة Project بوضع قائمة باسم الملف، نوعه ومدته. تسمح لك أعمدة أخرى بإضافة أوصافك أو مصطلحاتك الخاصة. يمكنك تكبير النافذة إذا كان هذا الإجراء ضرورياً.



قبل أن تستمر في العمل، احفظ المشروع وقم بإعطائه اسم.

File -> Save اختر - Y

- في مربع حوار Save File، اكتب Cycling.ppj ليكون اسم اللف، وحدد مكان
 اللف على قرصك الصلب. ثم انقر بالماوس على Save.

يقوم Premiere بحفظ ملف المشروع لقرصك الصلب.



إنشاء Rough Cut

بالنسبة للعديد من المشروعات، قد تبدأ بإنشاء rough cut من برنامج الفيديو الفنديو النسبة للعديد من المشروعات، قد تبدأ بإنشاء بالترتيب العام الذي تريده، تم عمل تحرير بسيط لها أو بدون تحرير على الإطلاق. rough cut يمكن أن تعطيك بمسورة سريسها إحساس بتأثير وكفاءة برنامج الفيديو، مما يسمح لك بالبدأ في إتفاذ قرارات خاصة، يقمل وإضافة مراجل انتقالية ومؤثرات خاصة.

١ - إذا لم تكن نافذة Timeline مفتوحة، اختر Window -> Timeline.

لاتصبح الأجزاء التى قمت باستيرادها جزء من برنامج الفيديو إلا إذا وضعتهم في Timeline من المنامج Timeline من المكان الذي ستقوم فيه ببناء وتحرير برنامج الفيديو – أي يمكنك عمل إضافة، أو نسخ، أو تحريك للأجزاء فيه، أو تحديل أطوالها وما إلى ذلك. وتقدم نافذة Timeline نظرة عامة عن عملك بأن تعرض زمنياً مكان بداية ونهاية كل جزء والعلاقات بين أجزاء البرنامج.

من المهم أن تفهم أنه كما أن هناك طرقاً مختلفة لاستيراد جزء من فيلم فيديو، فهناك أكثر من مفهوم أيضاً لتحرير فيلم الفيديو في Premiere.

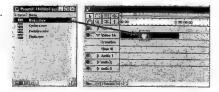
عندما تقوم في البداية بفتح نافذة Timeline ، فإنها تعرض سبع صفوف منفصلة، تسمى Tracks (مسارات) موجودة تحت Tracks (المسطرة الزمنية).

تعمل tracks كحياويات للأجزاء، وبالعمل مع tracks مشعددة، يمكنك إنشاء تسلسلات وتأثيرات تصبح برنامج الفيديو الذي تقوم بعمله. تقدم لك هذه الجولة كل نوع من track وأنواع خانات التحكم المتاحة لكل منها.

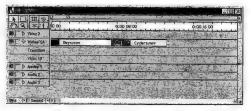


٢ - في نافذة Project، اختر جزء Boys. mov واسحبه في Project. أثناء هذا السحب، يظهر الجزء كمربع قاتم اللون. وقبل أن ترفع بديك عن الماوس، تأكد أن الطرف الأيسر المربع موجود على الجزء الأيسر من Video I A track.

ملاحظة إذا لم يتم توسيع Video IA track (أي إذا لم يكن يعرض Transition لم يتم توسيع Video IA track (أقد بالمارس على السهم الموجود على يسال اسم المسار حتى تظهر المسارات كما هو موضع في الرسم الترضيحي التالي.



٣ - اختر جزء Cyclers. mov واسحبه في مسار Video I A واسحبه فذه المرة بعد
 Boys مباشرة، حتى تكون بداية جزء Cyclers بعد نهاية جزء Boys. mov



اختر جزء Fastslow.mov، واسحبه في مسار Video I A. وضعه بعد جزء
 رقم بعمل نفس الشيء مع جزء Finale. mov، قاسحبه بعد جزء



Fastslow.mov مباشرة.

أصبح لديك الآن أربع أجزاء في مسار A Vidco I A، مما يكون برنامج فيديو تبلغ مدت 32 ثانية. هذا هو الـ rough cut ، هو يعطيك فكرة عن كيفية عمل تسلسلك وماهي الأجزاء التي تحتاج القص، التحرير والتعديل. في الجزء التالي، سنقوم بمعاينة هذا التسلسل. ولكن قبل الوصول لهذا الجزء، ستقوم بتغيير كيفية تمثيل الأجزاء في Timeline.

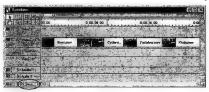
 انقر بالماوس على شريط عنوان نافذة Timeline التأكد من أن النافذة نشطة واختر Window -> Timeline Window Options.

" - بالنسبة لـ Icon Size (حجم الأيقونة)، اختر الخيان الأوسط، ثم انقر بالماوس على OK.

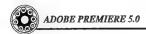


يتغير حجم تمثيلات الأجزاء في Timeline بصورة نسبية. قم الآن بتغيير وحدة الزمن المورضة خلال Timeline.

٧ - من قائمة Time Units الموجودة في الركن الأيسر السقلي من نافذة Timeline.
 اختر Seconds .



تأخذ الآن الأجزاء مساحات أفقية أقل، حيث أنك تعرض الان محتريات Timeline



بوحدة زمنية تتطلب تفاصيل أقل.

حان الآن وقت اللعب بتسلسل الأجزاء الذي قمت باستيراده.

العامنة في نافذة Monitor

اترى كنفية تقدم عملك، يمكنك معاينة جزء أو أكثر في نافذة Monitor.

١ - إذا لم تكن نافذة Monitor مفتوحة بالفعل، اختر Window -> Monitor.

يوجد في نافذة Monitor عرضان الآن هما:

Source View (على الجانب الأيسر من النافذة): وهو يسمح لك بمعاينة أي جزء، وقصه، ثم إبخاله في نافذة Timeline، يمكن أن يخزن هذا العرض أجزاء عديدة في كل مرة ولكنك تستطيع عرض وقص جزء واحد فقط في كل مرة.

Program View (على اليمين): يسمح لك بمعاينة برنامج الفيديو باكمله، في أي وقت. يقدم هذا المرض تسلسل الأجزاء الحالى في نافذة Timeline، يمكنك أيضاً استعمال عرض Program لتحرير برنامج الفيديو.

٢ - في نافذة Monitor، انقر بالماوس على زر Play (التشفيل) الموجود أسفل عرض Program (مقتاح المسافة).



يستمر rough cut الخاص بيرنامج الفيديو في العمل حتى النهاية.

لاحظ أن سطر التحرير في Timeline يتحرك بصورة ملائمة للمعاينة. يشير سطر التحرير هذا إلى اللقطة النشطة – التي يتم تحريرها أن معاينتها حالياً.

rough cut ، أو انقر بالماوس على زر Play ، أو انقر بالماوس على زر



Loop

التشفيل برنامج الفيديو بصورة مستمرة، لإيقاف هذا العمل، انقر
الكوس على زر Stop

Stop
المارس على زر على Stopace
المارس على زر على المناطع على Space bar
المارس على المارس على المارس المارس المارس على المارس عل

الآن بما أنك قد حصلت على فكرة عامة عن برنامج الفيديو، ستقوم بقص أجزاء الفيديو وتضيف أصوات، وانتقالات، ومؤثرات خاصة، لإنشاء النسخة المكتملة.

قص الأجزاءِ في نافذة Monitor

عندما تقوم بتصوير فيلم مع كاميرتك، فأنت تقوم دائماً بإنتاج مواد أكثر من المادة التي ستستخدمها بالفعل في برنامج الفيديو. لإنشاء مشاهد، والتغيرات المفاجئة بينها، والانتقالات، ستحتاج قص أجزاء خاصة، أي إزالة الأجزاء التي لاتحتاجها. قص الأجزاء يعتبر عنصر أساسي لإنشاء برنامج الفيديو، وهو أمر ستقوم بأدائه مرات عديدة. يقدم Premicre عدد من الطرق المختلفة لقص الأجزاء، بما في ذلك أنوات rough - cut

ستبدأ في تمرير فيلم الفيدين الضاص بالدراجة بقص جزء Boys.mov، وهو الجزء الأول في برنامج الفيدين الفاص بك.

١ - تأكد من أن كارً من نافذة Timeline ونافذة Monitor ظاهرتان وأنهما غير
 متداخلتين. ثم انقر بالماوس على شريط عنوان نافذة Timeline لحملها نشطة.

- في مسار Video I A الخاص بنافذة Timeline، انقر مرتين بالماوس على جزء
 Boys.mov . تظهر اللقطة الأولى لجزء Boys.mov في عرض Source الخاص بنافذة Monitor.



قبل أن تقوم بالقص، شغل الجزء أولاً.

الجزء في حالته الأولى طويل قليلاً، لذلك فسوف تقوم بقصه إلى حد ما . يتضمن قص الجزء إعداد Out point ، أو In point جديدة أن كليهما . In point هو عبارة عن اللقطة التي يبدأ فيها الجزء ، Out point هو آخر لقطة في الجزء . بالنسبة لجزء Boys.mov ستقوم بتغيير Out point الخاصة به.

٤ - اكى تعرف بالضبط المكان الذى تبدأ منه فى قص الجز» انقر بالماوس على زر Play وابحث عن النقطة التى يتوقف فيها قائد الدراجة الأول عن الصركة للأمام (بعد أربح ثوان فى الجز») : هذا هو المكان الذى ستضبط فيه Out point.

تحترى خانات تحكم كلا العرضين فى نافذة Monitor على منزلق سريع، يسمع لك بتقديم وتأخير الأجزاء يدوياً مما يجعلك قادر على تمييز الأحداث بصورة دقيقة.

- تحت عرض Source، اسحب منزلق التقديم والتأخير حتى ترى قائد الدراجة الأول
 في نهاية قيادته للدراجة. (الوقت الموجود أسفل المنزلق السريع يجب أن يكون
 مابين 20: 4 إلى 5:00 ثانية).



٦ – انقر بالماوس على زر Mark Out point الذي على شكل إ

بعد أن وضعت Out point بصورة صحيحة، تحتاج تطبيق التفيير للجزء في Timeline. يظهر هذا الزر Timeline، لاحظ أن زر Apply موجود الآن فوق عرض Source. يظهر هذا الزر في أي وقت تحدد فيه Out point أن In Point جيد للجزء في Timeline.

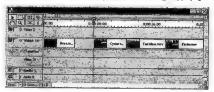
(0°)

حولة في Adobe Premiere



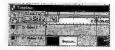
٧ - لتطبيق القص، انقر بالماس على زر Apply.

يقيم Premiere بقص نهاية الجزء لإعطائه Out point جديدة. من المهم أن تقهم ان المساحة المقصوصة لم يتم حذفها، ولكن Premiere قام فقط بإخفائها حتى Vimeline قام القيدي، يمكنك أن الانظهر في Timeline وان تظهر عندما تعاين أن تصدد برنامج الفيديو، يمكنك أن تستعيد بسهولة أي القطات مقصوصة بإعادة تشغيل Out point من البداية.



بسبب إنك تضبط Out point جديدة، يوجد فجوة الآن في Timeline بين الأجزاء الأولى والثانية. وللحفاظ على وجود سلاسة مستمرة بين الجزء الأول والجزء الذي يليه، تصتاح لإغلاق هذه الفجوة بتحريك الأجزاء الأخرى لليسار. لعمل هذا، ستستخدم آداة (اختيار المسار) التي على زقيًّ ، حيث تقوم هذه الأداة باختيار كل الأجزاء الموجدة في المسار على يمين المكان الذي نقرت عليه بالماوس. (ستعلم بعد ذلك كيفية إغلاق الفجوات الناتجة عن القص أتهماتيكياً).

A - في نافذة Timeline، اختر أداة track selection (تحديد السار).



- ٩ انقر بالماس على جزء Cyclers.mov الموجود في rack I A، يتم اختيار هذا الهزء والأجزاء الواقعة على يمينه.
 - . ١ اسم الاختيار إلى اليسار، حتى يكون بعد جزء Boys.mov.
- ١١ انقر بالماليس على أداة selection التي على (﴿)، حيث أنك انتهيت بنجاح من
 عمل اختيار المسار.
- ۲۱ في نافذة Monitor، انقر بالماس على زر Play (تشغيل) في عرض Program لعاينة التفييرات.





اخنافة صوت

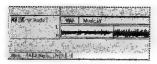
ستقوم الأن بإضافة بعض الأجزاء الموسيقية المشروع باستيراد ووضع ملف صوت في مسار الصوت الأول. تم تسجيل الموسيقى الموجودة في ملف الصوت في استديو، وتم معالجة بياناتها وتحويلها إلى أرقام ثم تجميعها ومعالجتها في Premiere.

- اختر Music. aif وانقر مرتين بالماوس على ملف Music. aif وانقر مرتين بالماوس على ملف Music. aif في
 الموجود داخل مجلد Tour . يظهر الملف في نافذة Project .
 - Y اسحب أيقونة Music. aif من نافذة Project إلى مسار Music.
 - ٣ انقر بالماوس على السهم الموجود على يسار المسار لتوسيعه،



يوضع العرض الذي تم ترسيعه شكل موجة الجزء المسموع، ويعرض شكل الموجة درجة ارتفاع وانخفاض الصنوت خلال فترة زمنية محدودة، الارتفاعات الأعلى في

شكل الموجة تشير إلى درجة أعلى الصوت. في الجزء التالى، ستعود إلى audio track (مسار الصوت) لتقوم بعمل نزامن بين أحداث الفيديو. وبين الموسيقى، في الوقت الحالى، ستقوم بتأمين المسار حتى لايتم تغيير مكانه بعد ذلك.

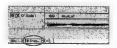


 انقر بالماوس على زر Play الخاص بعرض Program للرجود على نافذة Monitor لماينة الفيديو والصوت معا.

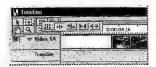
قص الأجزاء في نافذة Timeline

بالإشباقة لقص الأجزاء في نافذة Monitor، يمكنك قص الأجزاء في نافذة Timeline، يمكنك قص الأجزاء في نافذة Timeline، من الأسهل غالباً باستخدام طرق مختلفة، لتطبيق تحرير بصورة دقيقة في نافذة Timeline، من الأسهل غالباً عرض نطاق أوسع من اللقطات، يصفة أساسية، تعرض نافذة Timeline لقطة كل ثانية.

- من قائمة Time Units للوجودة في الجزء الأيسر السفلي من نافذة Timeline.
 اختر Frames.



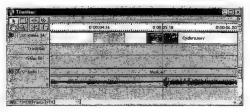
تعرض نافذة Timeline الآن اللقطة الثامنة. ستقوم أولاً بتعديل القص الذى قمت بعمله لجزء Boys.mov حتى تكون Out point الخاصة به متزامنة مع أول نتوء في audio track. ٢ - اختر أداة تحرير ripple التي على شكل (١١٥) الموجودة في نافذة Timeline.



تقوم أداة تحرير ripple بقص الجزء المحدد، ولكنها تحافظ على استمرار الأجزاء الأخرى كما هى. مع ذلك، فالقص يعر خلال المشروع، بمعنى أنه يتم رضع وحذف الأجزاء تبعاً لما إذا كنت ستقوم بتقصير أو تطويل الجزء. لذلك فإن مدة برنامج الليدير بأكمله تتغير.

حرك المشير على الغط بحيث يرتبط الجزءان الأولان، لاحظ كيف يتغير المشير إلى
 الأيقونة التي تمثل تحرير sipple (الموجة).

٤ -- اسحب أداة تحرير ripple حتى تضعها على أول نتوه في audio track ثم ارفع
 يدك عن زر الماوس.



ستقوم الأن بقص جزء Cyclers.mov حتى تتطابق نقطة نهايته مع نقطة مضبوطة في Timeline. لقص جزء Cyclers. mov لهذا الوقت بالذات، ستستمل لوحة Info.

ه - اختر جزء Cyclers. mov واختر Show Info واختر جزء

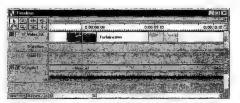
تعرض لوحة Info اسم ومدة ونقاط بداية ونهاية الجزء المُختار، بالإضافة إلى ذلك



فهي تعرض المكان الحالي المشير، ستستعمل معلومات الشير لساعدتك على القص،



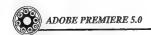
- ٦- تابع الاستمرار في اختيار أداة تحرير ripple، حرك المشير على الخط في المكان الذي تلتقي فيه أجزاء Fastslow. mov و Cyclers. mov.
- ٧ اسحب أداة تحرير ripple لليسار، حتى يقرأ مشير لوحة 0:00:08:Q1 Info ثم
 ارفع يديك عن الماوس.



الآن تكون قد قمت بقص Out point الخاصة بجزء Cyclers. mov. بما أنك قمت بقص الجزء باستعمال تحرير ripple ، فإن الأجزاء التالية تتحول نحق اليسار.

٨ - اختر أداة selection () حيث أنك انتهيت من تحرير ripple.

ستقوم الآن بتطبيق مراحل انتقالية بين الأجزاء.



إضافة مرحلة انتقالية

Transition (مرحلة إنتقالية) هي تغيير من مشهد الذي يليه، أو من جزء الجزء التالي. أبسط Transition هو Cv. حيث تؤدي آخر القطة من الجزء التالي، المجزء و Boy. mov من الجزء و Cyclers. mov - تكون بذات قد نشئت cut بينهما.

لإضافة أى مؤثر خاص لجذب الانتباه بين الشاهد، يمكنك استعمال transitions خاصة متاحة في zooms ،wipes, ،dissolves مثل zooms ، في هذه الجولة، سنستعمل Cross Dissolve transition.

- ا إذا لم تكن لهجة Transitions مفتوحة، افتح Transitions مين لهجة Window -> Show Transitions بمكنة المراحل الانتقالية المتاحة. تمثل كل أيقونة بالجرافيك كيفية عمل transition يمكنك أيضاً تحريك هذه الأيقونات لترى عرض لكل transition على حدة.
- ۲ انقر بالماوس على السبهم الأسوق الصغير (﴿) الموجود في الركن العلوي من
 لوحة Transitions ثم اختر Animate.



إذا وجدت التحريك مشتتا ، يمكنك إلغائه بأن تختار مرة أخرى Animate من قائمة لوحة Transitions .

7 - إذا لم يتم توسيع مسار Video I ، انقر بالماوس على السهم الموجود على يساره. لعمل Video IB ، و Video IA . يتم transition و Video IB . يتم استعمال هذا الحزء المتداخلة من Video IB . الأحزاء المتداخلة من Video IB . يست

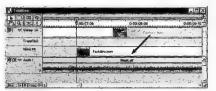


أساسية في مشروعك، حيث أن transition سيخفيهم إلى حد ما.

٤ - في time ruler (المسطرة الزمنية) اسحب سطر التحرير للثانية الموجودة قبل Out point (لخاصة بـ 0:00:07:01)).

يعتبر هذا العمل مرشد لتغيير مكان Fastslow clip في الخطوة التالية.

- هلاهظة لتحديد مكان اللقطة المرادة، شاهد عرض Time Code (الشفرة الزمنية) الموجود تحت عرض Program وأنت تسمي سطر التحرير.
- ه قم الآن بسحب Fastslow.mov clip لأسفل لتصل إلى Video I B track، مما
 پچنب In point الخاصة بها لسطر التحرير.

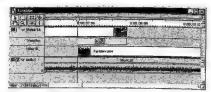


أصبح clips الاثنين متداخلان معاً لمدة ثانية واحدة.

. Cross Dissolve transition ، ابحث عن Transitions - ٦

يقرم transition هذا - يوجد عادة في الفيديو والأفلام بتبهيت مشهد معين في مشهد آخر، في فترة قصيرة.

استحب Cross Dissolve transition في نافذة Timeline ، و قم بوضعها في
 المنطقة التي بتداخل فيها اثنين من (clips).



عندما ترفع بدك عن الماوس، يكون transition بنفس حجم التداخل ويتم عرضه على شكل آيقونة. يبدأ Cyclers. mov بثانية واحدة قبل نهاية Cyclers. mov وينتهى بعد ثانية واحدة في .Fastslow. mov

معاينة transitions والتأثيرات الأخرى

يقيم زر نشغيل عرض Program بمعاينة clips المسورة في Video I track و Rips و Video I track و المسورة في Video I track و الموتية ولكنه لايشاء (clips المرضومة على المركبة (وهي clips الموضومة على Video 2 track) إلا إذا تم إنشاء Preview File (ملف معاينة)، ويمجرد إنشاء ملف المعاينة، يقوم عرض Program بتيضيع التأثيرات الإضافية.

استمر في الضيفط على مقتاح (Windows) Alt) أو مقتاح (Macintosh) Option ومرك الشير في مسطرة الوقت الموجودة داخل نافذة Timeline. يتفير المشير إلى سيم صفير يشير الأسفل (4).

اسحب المشير في مسطرة الوقت على transition واحتفظ بالضغط على Option
 أو Alt.

يتطل Cyclers. mov clip في Cyclers. mov clip خلال فترة زمنية تستغرق ثانية.



السحب بهذه الطريقة يقدم طريقة سريعة لمعاينة برنامج الفيديو ولكنه لايمكن أن يعطى معدل دقيق للقطاته، حيث أنك تقوم بالسحب يدوياً، لمعاينة التأثيرات بمعدل لقطات محدد، تحتاج عمل ملف معاينة.

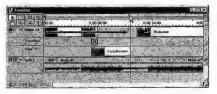


قبل أن تقوم بعمل هذا الملف، مع ذلك، يجب أن تضبط work area bar (شريط مساحة التي تريد مساحة العمل) وهو أعلى جزء من نافذة Timeline ليغطى المساحة التي تريد معاينته! . يحدد شريط مساحة العمل جزء المشروع الذي تريد معاينته (مع filters) ومؤثرات أخرى) أو إخراجه. في تلك الحالة، ستقوم بمعاينة أول ثلاثة clips عن مشروعك، بما في ذلك تأثير transition الذي قمت بإضافته توا.

ح لعرض أول ثلاثة clips بتكملها، اختر I Second من قائمة Time Units.
 سيصبح من السهل الآن توسيع مساحة العمل بالمقدار الصحيح.

ملاحظة تبعاً لحجم ودقة الشناشة، قد لايجعل إعداد Second أول ثلاثة clips كمامة، في تلك الحالة، قم باختيار إعداد آخر من قائمة ظاهرة بصورة كاملة، في تلك الحالة، قم باختيار إعداد آخر من قائمة تك Time Units أن يؤثر هذا على قدرتك على متابعة الإجراءات الباقية في تلك الجولة، على الرغم من أن الرسوم قد لاتكون مماثلة تماماً لما تراه على الشناشة.

 ٤ - أسحب الطرف الأيمن من شريط مساحة العمل حتى يمتد ليكون بطول أول ثلاثة clips ويحاذي نهابة Fastslow. mov.



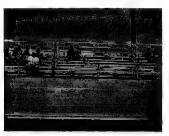
م - اختر Project -> Preview أو Project -> Preview أو Mac OS) Return أو (Windows) Enter للوجودان على الوحة المفاتيح.

يقوم Premiere بعرض Status bar (شريط معلومات) عندما يقوم بعمل ملف معاينة، عندما يكتمل، تعمل معاينة برنامج الفيديو في عرض Program الموجود. بنافذة Monitor.

تقسيم clip

قد ترید أحیاناً تلاشی جزء من clip. لعمل هذاء تحتاج تقسیم clip لإنشاء clip منفصلة منه. ستقوم هنا مثلا بتقسیم Fastslow. mov حتی تستطیع عمل تغییر فی سرعة جزء معین منه وجعله یتلاشی.

 ١ - في نافذة Timeline، حرك سطر التحرير على Fastslow. mov حتى ترى لقطة المدرجات المكشوفة (حوالي 18:11)، اترك سطر التحرير عند هذه النقطة.



٢ - في نافذة Timeline، اختر أداة razor التي على شكل (◊).

 - ضمع المؤشر فوق Fastslow. mov clip الموجوب في سطر التحرير الحالى ثم انقر بالماوس.





يقوم Premiere بقطع Fastslow. clip في المكان الذي نقرت فيه بالماس، مما يؤدي إلى إنشاء اثنين منفصلين من clips.

حولة في Adobe Premiere

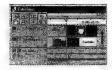
تغيير سرعة clip

يمكتك تغيير سرعة تشغيل clip بعد تسجيله لجعله أبطى، أو أسرع. تغيير السرعة يغير مدة clip بدون حذف أو إضافة أي لقطات. فلجعل تسلسل فيلم الدراجة أكثر تشويقاً وإثارة، ستبطىء من الجزء الثاني من clip الذي قمت بقطعه تواً، مما يزيد من مدة هذا الفيلم.

بما أنك تريد أيضاً تارشى نفس clip مما يتطلب أن يتم وضـــعــه فى superimpose track (مسار تركيب)، فسنقوم برضعه هناك.

- ا قم بطى مسار Video 1 بالنقر بالمان على السهم المشير الأسفل الموجود على
 يسار السار.
- انقر بالماوس على آداة selection (﴿) لتختارها، ثم اسحب الجزء الثانى من Yeast slow clip لأعلى في مسار Video 2.

تأكد أن تنجذب حواف clip لكانها في مسار Video 2.





ستقوم الآن بتغيير سرعته.

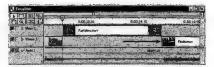
- ٣ اختر clip الذي قمت بتحريكه توا (إذا لم يكن مختار بالفعل)، واختر Clip -> Speed.
 - ٤ في مربع الحوار، اكتب 30 في مربع New Rate وانقر بالماوس على OK.



تكون الآن سرعة تشغيل clip مضبوطة على 30% من سرعته الأصلية. بالمثل، قد زادت مدة clip بصورة متناسبة، حوالى ثادث مرات ضعف مدته الأصلي.

لاحظ أن Clip هذا يتداخل الآن مع بعض من Finale. mov. ويسجب أنك تريد Clip الذي تم تبطئة سرعته أن يتحول إلى اللون الأسود، فأنت تحتاج تحريك .Finale mov. Clip لليمين.

 اسحب Finale. mov clip للحمين حتى تنجذب هافته اليسرى إلى Out Point الخاصة بـ clip الذي تم تبطئة حركته.



دعنا نقوم الآن بعمل معاينة أخرى.

٦ - اسحب الطرف الأيمن من شريط مساحة العمل للناحية اليمني بحيث يمتد لنهاية
 Video 2 في مسار Pastslow clip

اختر Windows) Enter أو اضغط على Project -> Preview أو (Mac OS) Return)
 اخر Windows) أو المحاونة المحاو

٨ - قم بمقط الشروع.

تغییر عنامهٔ clip

إذا كان clip موجود على Video 2 track أو مسار أعلى، يمكنك جعله شفاف جزئياً بتغيير عتامت. يسمح لك خيار Opacity (عتامة) بتغيير عتامة clip روضع olip روضع أن أكثر فوق clips أخرى، بحيث يكون اثنان من clips أن آكثر ظاهرين في نفس الوقت.

سنتقوم بمعرفة كيفية وضع وتركيب clips مؤخراً فى تلك الجولة. ولكن بالنسبة للوقت الحالي، ستستخدم superimpose track لتعديل عتامة clip بصورة تدريجية.



جولة في Adobe Premiere

بصبقة أساسية، يشمل Premiere كالاً من Superimpose track و Video 2 و Superimpose track و clip و clip و clip و clip فوق Video 1 track . ينظم superimpose track (شريط تحكم في العتامة). لكي ترى هذا الشريط، تحتاج توسيع Video 2 track.

انقر بالماوس على السهم الموجود على يسار Video 2 track.

يوضيح Opacity bar عتامة clip، في الوقت الحالي، قيمة العتامة مضبوطة على 100%.

 حرك الآن المشير في Opacity bar (حيث يتغير المؤشر إلى إصبع مشير)، وانقر بالماوس بعد ثلاثة أرباع tip لإنشاء مربع صغير يسمى handle.

يقرم handle بتقسيم Control bar إلى أجزاء يمكنك ضبطها وتعديلها بسحبها بالمارس. يشمل شريط العتامة handle عند كل طرف لتحديد بداية ونهاية إعدادات Opacity (العتامة).



٣ - في مسسار Video 2 من نافذة Timeline ، انقر بالماوس على handle الأيمن.
 استمر في النقر حتى الخطوة التالية.



 اضغط على Shift ثم اسحب بالماوس Opacity handle المختار حتى تكون القيمة الموجودة بجانب handle مضبوطة على 20%.



هذا يقوم بإنشاء انحدار لأسفل في شريط العتامة، يبدأ عند handle الأول الذي المنك handle الأول الذي المنك أغذ 100% المنك المتابة بيدأ عنامة clip عند 100% وتتناقص حتى 20%. (تأكد أن تضغط على مفتاح Shift بعد أن تختار handle، وإلا فإن التغيير ينطبق بداية من handle الأيسر في control bar.).

ملاحظة يمكنك أيضناً سنحب handles بنون الاستمرار في الضعفط على مفتاح . Shift، لأن هذا يقيدك بزيادات تبويجية مقدرة بـ 5% ولاينتج عرض . قائمة. يمكنك، مع ذلك، استخدام لوحة Info لمرض إعداد العتامة إذا . سحبت Handles بنون الاستعرار في الضغط على مفتاح Shift.

قم بمعاينة ما قمت بأدائه.

ه - احتفظ بالضغط على مفتاح (Windows) Alt أو مفتاح (Macintosh) Option أو مفتاح (Windows) Alt والنحية بينا الذي قدت واسحب ببساطة بالماوس في Time ruler (مسطرة الوقت) فوق elip الذي يعمل للعاينة في نافذة Monitor. بسبب أن elip فذا هو elip الوحيد الذي يعمل في Timeline، فإنه يتارشي في لون الخلفية وهو اللون الأسوي.



٢ - احفظ المشروع.

جولة في Adobe Premiere



إضافة تأثيرات خاصة لـ Video clip

يسدمح لك Premiere 5.0 بإنشاء أنواع عديدة مختلفة من التأثيرات الخاصة بإستخدام فلاتر الفيديو. بالنسبة لـ clip الأخير الموجود في برنامج الفيديو، ستقوم بإضافة تأثير Camera Blur، الذي يموه clip كما لو كان clip هذا يبتعد عن نطاق تركيز الكاميرا.

اختر Finale. mov clip الموجود في نافذة Timeline.

- ۲ - اختر Clip -> Filters

٣ - حرك نافذة Filters حتى تستطيع أن تراها وبترى نافذة Monitor.

3 - في ثافذة Filters ، اختر Camera Blur (تمويه الكاميرا) من عمود Available ثم انقر بالماوس على زر Available.

تظهر نافذة Camera Blur control، تعرض اللقطة الأولى من Finale. mov clip

ه - اسحب slider bar (شريط المنزلق) إلى صفر، ثم انقر بالماوس على OK.



يظهر فلتر Camera Blur في عمود Current الموجود في نافذة Filters. يتم تطبيق الفلاتر الموجودة في هذا العمود لـ clip المختار حالياً.

لإنشاء تأثير خاص بتغيير التركيز، يمكك تنويع تأثير Camera Blur تدريجياً. لعمل هذا، قم بإعداد Keyframe (مفاتيح اللقطات)، حيث يحدد Keyframe قيمة تحكم في نقطة محددة زمنياً.

يعرض الجزء السفلي من نافذة Filters سطر الوقت، الذي يمثل مدة . Finale



- رتب نافذة Filters حتى يكون عرض البرنامج في نافذة Monitor ظاهراً. ثم
 اسحب keyframe الأول (المثلث الموجود على اليسار) إلى اليمين حتى يصل النقطة
 في clip عيث تكون الدراجات عمونية على الكاميرا.





- ٧ انقر بالماوس على زر Edit.
- A تاكد أن slider مضبوط على صفر. انقر بالماوس على OK.
 - سبتنشىء الآن keyframe جديد وتزيد من مقدار التعتيم.
- ٩ في نافذة Filters، انقر بالماوس في منتصف keyframes الاثنين.
- يظهر مربع تمرير Camera Blur Settings (إعدادات تمويه الحركة).
- . ١ اسمب Slider bar حتى تكون قيمة Blur 80%، ثم انقر بالماوس على OK.





جولة في Adobe Premiere

فى نافذة Filters، يمكنك أن ترى المثلث الذى يشير إلى keyframe الجديد الذى قمت بإنشائه تراً.

ستقوم الأن بوضع keyframe هذا في وقت محدد.

١١ - اسحب keyframe الذي قمت بإنشائه تراً حتى تكون شفرة الوقت 00:00:25:00
 25 ثانية).





 ١٢ – لفتر الأن keyframe الأخير (المثلث الموجود في أقصى اليمين) وانقر بالماوس على Edit.

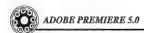
 ١٣ - مرة أخرى، اسحب sliderbar حتى تكون قيمة Blur مضبوطة على 80%، انقر بالماوس على OK.

١٤ - أي نافذة Filters، لنقر بالماس على OK.

دعنا نستعرض باختصار الخطوات التى قمت بادائها، فقد قمت بضبط ثلاث keyframe ، الأول على 00، والثانى على 80% والثالث على 80% أيضاً وبذلك فقد حددت أن تأثير Camera Blur يبدأ فى 0% وفى الوقت الذى حددته، ثم يزيد إلى 80% عند 25 ثانية، ثم يبقى على 80% لباقى مدة clip.

لماذا لانست عمل فقط اثنين من keyframes الأول على 0% والأخير على 88% الإجابة على ذلك أن Premiers لنلك، لذلك، ويضم بين keyframes. لذلك، إذا استعمات اثنين من keyframes فقط، فإن التمويه قد يزداد تدريجياً خلال مدة cip واكن هذا ليس التأثير الذي تريده، لأنك تريد التمويه أن يحدث بصورة سريعة إلى حد ما ثم يبقى عند هذا المستوى باقى مدة clip.

قم بمعاينة عملك مرة أخرى.



١٥ - اسبحب الطرف الأيمن من work area bar حتى يتحاذى مع نهاية olip
 اضبغط على Enter (Windows) Enter في Clip



يبدأ clip في الظهور بصورة جيده الآن.

١٦ - احفظ المشروع.

تركيب الصورة

فى الجزء السابق، استعملت فلتر Camera Blur لتمويه النصف الثانى من clip النهائى. ستقوم الآن بوضع وتركيب لوجو شركة على clip هذا، وجعله يظهر كما لو كانت الكاميرا تركز على الصورة.

- ا اختر File -> Import -> File واختره، هذا الملف موجود في مجلد Clips داخل مجلد Tour، وانقر بالماوس على Open.
 - Veloman. eps ، اسحب صورة Project في Veloman. eps ، اسحب صورة
- ٢ اغتر Window -> Show Info إذا لم تكن اللهجة مفتوحة بالفعار، واضبط المبررة حتى تكون نقطة In الخاصة بها مضبوطة على 0:00:25:00 (موضحة على شكل "Starting at : 0:00:25:00").
- بصغة أساسية، مدة الصورة الثابنة مضبوطة في Genemal Preferences (القضيلات الماسة) على 30 لقطة. بسبب أن معدل لقطات برنامج الفيديو. هو 15 لقطة كل ثانية، فإن الصورة تستمر لدة ثانيتين. للحفاظ على الصورة ظاهرة حتى نهاية برنامج الفيديو، ستحتاج إطالة مدتها. على عكس clip المتحرك، يمكن تحديد مدة الصورة الثابتة بتوسيع تمثيل clip في Timeline في الصورة الثابتة بتوسيع تمثيل clip في Timeline في الصورة الثابتة بتوسيع تمثيل clip في Timeline.
 - ٤ في نافذة Timeline، اختر أداة Selection.



حولة في Adobe Premiere

٥ - اسمب الصافة اليمنى من صورة Veloman. eps اليمين حتى تتجذب إلى طرف
 Finale. mov clip





تتداخل الصمورة الآن مع Finale. mov clip الموجود في نافذة Timeline ، المساحة المتداخلة هي المكان الذي سيتم فيه وضع اللوجو على سباق الدراجات.

ملاحظة استمر في الضغط على مفتاح (Windows) Alt) أن مفتاح Option) واستمر في الله (Mac OS) واستحب بالماوس في مسلطرة الوات على المساحة التي يتداخل فيها clips الاثنين.



كما هو متوقع، كل ما تراه هو صدورة Veloman. eps، فأنت لاترى Finale. ما تزال معتمة تماماً. wov على الإطلاق. هذا بسبب أن صدورة Veloman. eps ما تزال معتمة تماماً. ستقوم الأن بجعل خلفية صدورة Veloman. eps شفافة.

لتحديد المساحات الشفافة والمساحات المعتمة من clip، تحتاج استعمال Transparency Key (مقتاح الشفافية)، يشار إليه غالباً باسم Key هو يقوم بجعل الوان محددة (أن نطاقاً من الألوان) في clip شفافة تماماً أو بصورة جزئية.

لذا فإن Key الخاص بالشاشة الزرقاء يجعل ظل الأزرق شفاف، بهذه الطريقة، يمكن وضع ممثل في فيلم في الاستوديو أمام شاشة زرقاء، ثم وضعه على مشهد حركة



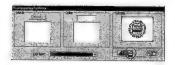
يتم تصويره خارج الاستوديو.

أنشاء شفافية مع اون خاص يسمى Keying out لهذا اللون. ولوضع صورة Veloman. eps للخلفية البيضاء.

اختر صورة Veloman. eps ثم اختر <- Clip -> اختر صورة اللهجودة في نافذة Timeline ، ثم اختر <- Video -> Transparency

يقوم مربع حوار Transparency Settings (إعدادات الشقافية) بتوضيع clip المغتار في مساحة Sample. يتم تطبيق Key الذي تختاره إلى عرض clip، ويتم عرض، التأثير الناتج في تلك المساحة.

٧ - اختر أيقونة Page Peel، التي تعرض clips الفعلية في مساحات Sample.



٨ - في مربع حوار Transparency Settings ، اختر Transparency Settings لنرع Key.
 سيقوم مفتاح شفافية Alpha Matte White بإزالة أي مساحات لونها أبيض ألفا في صورة تحتري على قناة آلفا.

في مساحة Sample الخاصة بمربع الحوار، تصبح الآن المساحات البيضاء من صورة Veloman. eps شقافة، مما يسمح لصورة Finale. mov clip بالظهور من خلالها.





حولة في Adobe Premiere

- ٩ انقر بالماوس على OK.
- ا لمعاينة التأثير، استمر في الفسغط على مفتاح Alt) أو مفتاح (Windows) Alt ومفتاح (Macintosh) Option إلى استحب بالماوس في مسطرة الوقت الموجودة فوق المساحة التي يتم فيها وضع صورة على صورة أخرى.
 - ١١ -- احفظ المشروع.

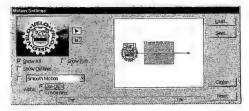
خريك clip

لإضافة تأثيرات خاصة أخرى، يسمع لك Premiere بتحريك، تدوير، أن تكبير cip cip داخل المساحة التى تحديها لقمة برنامج الفيديو. لايمكنك إضافة حركة للعناصر الموجودة داخل cip، وإنما يمكنك إضافة حركة لـ cip نفسه.

لإضافة تأثير بصرى أكثر اصورة Veloman. eps ستقوم بتكبيرها في اللقطة، من الناحية اليسرى.

ا إذا كانت صورة Veloman. eps ليست مختارة في نافذة Timeline، اخترها
 الآن.

Y - اختر Clip -> Video -> Motion - ۲



في منتصف مربع الحوار يوجد مسار حركة clip. فالمسار بصفة أساسية عبارة عن خط مستقيم، يبدأ خارج اللقطة على اليسار وينتهى خارج اللقطة على اليمين. المساحة الموجودة على يسار مربع الحوار تعاين الحركة.

ستقوم الآن بتحديد مسار حركة جديد.

٣ – في مساحة مسار Motion، اسحب نقطة Start اليمين، بذلك فإن نصف المسورة
 يتداخل مع Visibile Area (المساحة القابلة الرؤية).



يمكنك أيضاً تحديد مكان الصورة بإنخال إحداثيات. ستقوم بعمل هذا الآن.

3 - اختر End point ثم أدخل 26 و 8- في مربعي النص للوجودين أسفل السطر الذي يوجد عليه Click on a point above ثم اضغط على مفتاح Tab للرجود على لوجة المفاتيح.

تتحرك End Point للمكان المحيد،





بصفة أساسية، تقدم Motion Area (مساحة الحركة) نقطتى حركة، هما Bed و Start، اللذين قمت توا بتعديلهما مكانياً. يمكنك أيضاً تحديد Zooming (تكبير)، Rotatoin (تكبور)، و Distortion (تشدويه) عند هذه النقاط، ويمكنك إنشاء نقاط حركة أخرى، وتحدد قيم حركة خاصة لكل منها. مثل مفاتيخ اللقطة بالنسبة للفلاتر، تسمح لك نقاط الحركة بتحديد قيمة خاصة لنقطة في وقت محدد.

لكى تعالج صورة Veloman. eps بطريقة جذابة، ستضيف نقطة حركة جديدة، وتحدد قيم تكبير جديدة لنقاط Start (البداية) و Edd (النهاية)، ثم تقوم أخيراً بتطبيق قيمة Rotation (تدوير) بحيث يلف اللوجو عندما يظهر لكى يتباعد في المسافة.

جولة في Adobe Premiere



ه - في مساحة Motion Path، انقر بالماوس على المسار في المنتصف تقريباً بين نقاط. Start و End.

يتم إنشاء نقطة حركة جديدة.

٦ - حرك نقطة الحركة الجديدة السفل وعلى اليمين كما هو موضع بأسفل.



ستقهم الآن بتحديد قيم تكبير لنقاط البداية والنهاية.

٧ - في مساحة Motion Path، اختر نقطة Start.

A - في مربع Zoom الموجود بأسفل مربع الحوار، اكتب 0 ثم اضغط على مفتاح Tab.





٩ - اختر End Point، واكتب 0 في مربع تحرير Zoom ثم اضغط على Tab.

الإعدادات التى قمت بإدخالها تواً تجمل اللوجو يكبر من الجانب الأيسر من اللقطة ثم يتراجع للوراء.

 ١٠ – مع الاستمرار في اختيار نقطة النهاية، اكتب 720 في مربع نص Rotation الموجود قرب نهاية مربع الحوار ثم اضغط على Tab.





يتم تحديد قيمة Rotation بالدرجات. تحدد قيمة 720 (x 2 360 x 2) دائرتين كاملتين أو استدارتين كاملتين من نقطة إلى التي غليها.

تتبع الصورة الآن الحركة التي حددتها مبكراً عندما تكبر وتستدير على الشاشة.

۱۱ - انقر بالمالس على OK لإغلاق مربع حوار Motion Settings

دعنا نعاين نهاية برنامج الفيديو لنرى الصورة المركبة تتحرك خلال اللقطة.

١٢ – حرك work àrea bar (شريط مساحة العمل) ليغطى الجزء الأخير من برنامج
 الفيدين حيث تبدأ الصورة.

٧٧ - اشغط على Windows) Enter أو Mac OS) Return) وشاهد الماينة.



١٤ - احفظ المشروع.

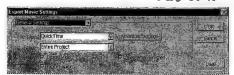
كل ما تحتاج عمله الآن هو عمل فيلم Quick Time.

تصدير الفيلم

لإكمال الجولة، ستحول المشروع إلى فيلم Quick Time . تنسيق Quick Time هو تنسيق أساسي لكل من أنظمة Mac OS و Windows .

۱ - اختر File -> Export -> Movie

٢ - انقر بالمارس على زر Settings.





جولة في Adobe Premiere

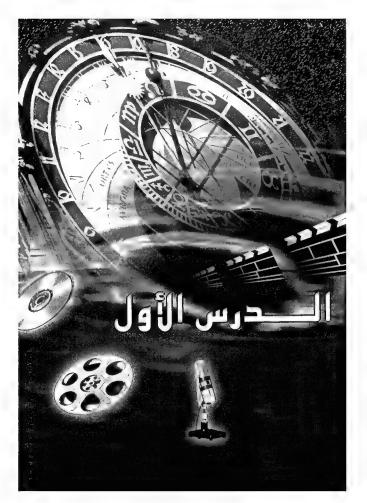
- ۲ تاکد أن Quick Time تم اختياره لـ File Type بأن Entire Project مختار لـ Range.
- 3 تأكد من أن خيارى Export Video و Export Audio محددين. والقيم الافتراضية للإعدادات الأخرى، بما في ذلك إعدادات Compression (الضغط)، تعد إعدادات جيدة لهذا المشروع.
 - ه انقر بالماوس على OK لإغلاق مريم حوار Export Movie Settings
- ٦ في مربع حوار Export Movie، حدد اسم للملف (تأكد أن تضيف امتداد ملف MOV في النهاية) والمجلد الذي سنقوم فيه بتخزين الفيلم.
 - ٧ انقر بالماوس على Save.

يبدأ Status bar في عمل الفيلم، بعرض Status bar (شريط معلومات) الذي يقدم تقدير للوقت الذي تستغرقه معالجة وإخراج الفيلم. يعتمد وقت الإخراج دائماً على إمكانيات جهازك. على معظم الانظماء، يجب أن ينهي Premiere عمل الفيلم خلال والمائق. يمكنك إلفاء عملية الإخراج بالضغط على مفتاح Bsc.

عندما يكتمل الفيلم، يتم فتحه في إطاره الخاص به.



٨ - انقر بالماوس على زر Play لشاهدة العرض.

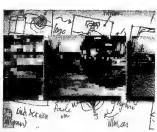




الدرس الأول

التعبرف على مساحية العمل

يقصوم Premiere بتنظيم وظائف التصرير في أطر خاصة. هذا الإجراء يعطيك مسرية في تنظيم تخطيط البدي يماثل نمسط تصريرك. فاللومات الطافية تعطيك معلومات واستخدام سريع لأي جحزء من برنامج واللومات لكي تستقيد أقصى واللومات لكي تستقيد أقصى استقادة من شاشة جهازك وشاشة التليفزيين.





في هذه المقدمة حول مساحة العمل، ستتعلم كيفية أداء المهام التالية:

- بدأ Adobe Premiere وفتح ملف مشروع.
- العمل مع أطر Bin، و Library، و Project.
 - العمل مع إطار Timeline.
 - العمل مم إطار Monitor.
- الإنتقال إلى وقت خاص في برنامج الفيديو.
 - العمل مع اللوحات.
 - اكتشاف اختصارات لوحة المفاتيح.

بدأ برنامج Adobe Premiere

كل فيلم Adobe Premiere يبدأ على شكل Project (مشروع) - أي مجموعة من Clips الفيديو، الصحور الثابتة، والأصوات التي تنظمها في المسطرة الزمنية، في هذا الدرس، ستكتشف اللوحات والأطر باستعمال مشروع تم بنائه بالفعل. تأكد أنك تعرف مكان الملفات المستخدمة في هذا الدرس، للحصول على إرشادات المستخدمة الله الدرس، للحصول على إرشادات للساعدة، انظر "استخدام Classroom in a Book.

التــُكد أن خـيارات Premiere مضبوطة على القيم الافتراضية، قم بإنهاء Premiere ثم احــَـَف ملف التـفـضـيانت كـما هو موضح في جـزء "اسـتـعـادة التفضيلات الافتراضية".

انقر مرتين بالماوس على 101 Lesson . ppj الموجود في مجلد 101 Lesson لفتحه في
 Premiere

ملاحظة يتذكر Premiere المكان الأصلى لكل clip في مشروع. بسبب أنك تستعمل ملف المشروع على الكمبيوتر غير الكمبيوتر الذي أنششه، فإن Premiere قد يوجهك لإيجاد الملف عندما تفتح مشروع الدرس. لذا قم يتحديد مكان الملف واختره. يوجد الملف في مجاد المشروع الملائم وانقر بالماوس على OK.

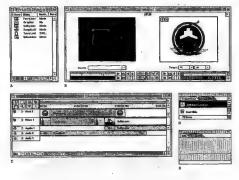
- ٢ إذا كان ضرورياً، أعد ننظيم الأطر واللوحات بحيث لاتتداخل مع بعضها البعض.
 يظهر مشروع جديد وتظهر معه الأطر التألية مفتوحة بصورة إفتراضية.
- الهار Project الذي يمسح لك باستيراد، وتنظيم وتخزين إشارات إلى clips وهو يقوم بوضع قائمة بكل clips المصدر الذي تستورده في المشروع، على الرغم من أنك است مضطراً لاستخدام كل cit تقوم باستيراده.
- إطار Monitor، وهو يشعل عروض Program و استخدم عرض Monitor الترى الوضع الحالى Source لترى الوضع الحالى البرنامج الفيديو الذي يتم تحريره في Timeline.
- إلمان Timeline، الذي يقدم عرض تخطيطي لبرنامجك، يشمل كل المسارات
 الخاصة بكل الممور والأصوات والصور المركبة، تظهر التغييرات التي تقوم
 بأدائها في عرض Program.

يتم فتح اللمحات التالية بصبورة أساسية أيضاً

- تقدم لوحة Navigator وسيلة مريحة للتحرك في Timeline.
- لوحة Info تقدم معلومات عن clip المختار، أو transition، أو المساحة المختارة في Timeline أو المملية التي تقوم بأدائها.
- تسمح لك لهجة Transitions بإضافة transitions (مراحل انتقالية) بين clips للبجودة في Transitions.
- تسمح لك لوحة Commands بإنشاء قائمة بها أزرار خاصة بالأوامر المستخدمة غالدًا، ويتحدد اختصارات لوجة مفاتح لها.
 - قم بالعمل مع clips وتجميع برنامجك في أطر.

على عكس ذلك، لاتحتوى اللوحات على clips، وتطفق اللوحات دائماً قوق الأطر ويمكن جمعهما معاً.





A إطار D Timeline إطار C Monitor إطار B Project إطار D Navigator إطار E Transitions - إطار

يقدم Premiere أيضاً أطر خاصة لمهام معينة مثل إنخال صمور وإنشاء itites، وهذه الأطر موضحة مع مهامها في مكان آخر في هذا الكتاب، وأنت تطور عملك في Premiere قم بترتيب الأطر واللوحات بأفضل طريقة ملائمة لك.

العمل مع أطر Bin و Project و Library

تحدد أسماء الملف الموجودة في إطار Project المفات التي تم استيرادها في المشروع، فالأيقونات المجاورة لكل اسم ملف تحدد نوع الملف. ملفات الصبوت والصورة هي ملفات كبيرة، لذلك فنسخ كل منها في مشروع قد يستنفذ مساحة من القرص. بدلاً من ذلك، يقوم مشروع حسسة Premiere بتخرين إشارات فقط إلى clips التي تقوم باستيرادها، وليس clips نفسها. هذا يعني أن clips الكون من SMB يشغل دائماً مساحة SMB على قرصك الصلب سواء استخدمته في مشروع واحد أم عشرة.



عندما تحرر برنامج الفيديو، فإن Premiere يستعيد اللقطات من الملفات الأصلية تبعاً للضرورة.



A: مىن ومبورة B: مىندوق C: مىن E title :D: مىروة ثابتة.

يمكنك تنظيم clips في مشروع أو مكتبة باستعمال (onit (صناديق)، تماماً كما تنظم مجادات على قرصك الصلب. Bins مفيدة لتنظيم مشروع أو مكتبة تحتوى على عدد كبير من clips. في نهاية هذا الجزء سنستخدم (Library (مكتبة) مشابهة لـ bin أخر. ولكنها توجد خارج المشروع. يوجد bin داخل مشروع أو مكتبة، أو داخل bin أخر.

ستقوم الآن بفتح bin لترى ما بداخله.

 انقر مرتين بالمالوس على أيقونة Graphic bin للهجودة في إطار Project. يحتوى bin هذا على ملف جرافيك. ويمكنك تنظيم كل ملفات الجرافيك الخاصة بك في bin هذا.

ملاحظة تأكد من أن تضع المؤشر على الأيقينة (وليس اسمها) عند النقر مرتبي
 بالمانس أن السحب بها.

٢ - حـرك إطار Graphics Bin حـتى تسـتطيع أن تراه وترى إطار Project فى آن
 واحد.

T - اسحب Ship logo. ptI من إطار Project إلى Graphics Bin.

E أغلق Graphics Bin.

استعمال Libraries

Library (مكتبة) هي إطار تخزين مشابه لإطاو Project أو إطار Bin. ويينما يحتبي Bin. ويينما يحتبي المال تحتري على المال المتحتبي على المال المتحتري على المتحتري على المتحتري على المتحتري على المتحتري على المتحتري مشروع. وهي مفيدة التخزين مجموعة من clips تريد جعلها متاحة المشروعات عدمة.

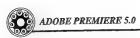
- ١ اختر File -> New -> Library يظهر إطار Library بدون عنوان.
- حرك إطار Library حتى يمكنك أيضاً رؤية محتويات إطار Project.
- ٣ اسحب أى clip بالماس من إطار Project أو إطار Bin إلى إطار Library الذي أنشئته.

والمحظة تذكر أنه عند العمل مع الأيقونات الموجودة في إطار Project، يجب أن تضع المشير على الأيقونة (وليس اسمها) قبل أن تبدأ السحب بالماوس.



- ٤ تأكد أن إطار Library نشط، ثم اختر File -> Save As
- ه احفظ Library لمجلد مشروعك باسم basiclib plb، وانقر بالماوس على Save.

يمكنك أن تسحب بحرية اللفات من أطر Project و Din و Library. الطريقة التى تنظم بها ملفات source (المسدر) في هذه الأطر لاتؤثر على التحرير في Timeline أو على التحديد في Timeline أو على أماكن اللفات الأصلية على القرص. لاحظ أن السحب إلى أو من إطار Library بعمل نسخة من إشارة الملف في الإطار المقصود ولا يزيل الملف من الإطار الأصلى. من ناحية آخرى، السحب بالماس بن أطر Bin و Project



clip من الإطار الأصلى. هذا بسبب أن library مستقلة عن المشروع، بينما bin جزء منه.

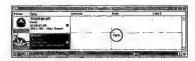
تخصيص أطر Bin ،Library تخصيص

بصفة أساسية، يعرض Premiere قائمة الملف مع أيقونات صغيرة تراها في أطر Bin و Project. يمكنك تخصميص الطريقة التي تعرض بها أطر Library، و Bin، و Project قائمة الملف، ويمكن أن تكون الإعدادات متميزة اكل إطار.

- انقر مرتين بالماس على أيقونة Graphics bin الموجودة في إطار Project التفتح
 اطار Graphics bin.
 - Y اختر Window -> Bin Window Options ۲
- اختر Thumbnail View من القائمة المهجوبة بأعلى مربع حوار Thumbnail View
 Options
- ستقوم الآن بتخصيص إحدى حقول البيانات الأربعة القابلة التخصيص. في هذا المثال سنستخدم حقل البيانات لتتعقب الشخص المسئول عن تقديم الملف.
- ٤ في جزء Fields، حدد نص 1 Label في المربع الثاني واكتب From اتستبدل النص الموجود.
 - ه انقر بالماوس على OK.
- تكرن بذلك قمت بتغيير إطار Bin إلى عرض Thumbnai الذي يضع قائمة باللغات المستخدمة لأيقونات كبيرة. يمكنك تغيير خيارات معظم الأطر في Premiere باغتيار أول أمر في قائمة Window كما فعلت هنا. يمكنك الأن استخدام حقل البيانات الذي قمت بتخصيصه.
- ١ اسحب الركن الأيمن السفلى من إطار Bin اليمين لتوضع عمود From المجاور لعمود Comment.



٧ - في مريم From الخاص بـ Sun ai، اكتب From



يستطيع Premiere أيضاً عرض القائمة على شكل أيقونات منفصلة يمكنك ترتيبها بعد ذلك بسحبها بالماس. هذه المرة ستستعمل طريقة أسرع لتغيير العرض.

٨ - انقر بالماوس على أيقونة Icon View الموجودة بأسفل إطار Bin.



انقر بالمايس على أزرار I.icon View ، أن Thumbnail View المجودة في الجزء الأيسر السقلي من أطر Project ، أن Bin ، أن Library التفيير العرش (مثلما يوضع إطار Bin).

♀ إذا لم تستطع رؤية أيقونة أن أكثر في عرض الأيقونات، جرب اختيار <- Project للمتعادل <- Clean Up . Clean Up . Clean Up . لانظهر التعليقات في عرض الأيقونات، ولكن يمكنك أن تراها بسرعة بالعودة إلى List View (عرض القائمة) مرة أخرى. يمكنك استخدام زر عرض مختلف لتنفذ هذا.

التفذذ هذا.

| Project - كالمتعادل التعليقات المتعادل التعليقات التعليقات



٩ - انقر بالماوس على زر List View الموجود بأسفل إطار Bin.



في عرض القائمة، بمكتك تغيير ترتيب التصنيف بصورة مباشرة. فيمكنك مثلاً أن تصنف هذه القائمة تدماً للاسم.

 ١ - انقر بالمان على عنوان Name الموجود مباشرة تحت Title bar (شعريط العنوان).



۱۱ - أصبحت مساحة العمل مكسسة تليلاً. للإزالة منها، أغلق أطن mid و Library و وإذا قمت بعمل أي تغييرات لـ Library الخاصة بك، سيتم توجيهك إذا كنت تريد حفظ التغييرات أم لا. انقر والماوس على Yes إذا أربت المقاط على التغييرات.

تنطبق الطرق الفنية التى تعلمتها حتى الآن لتفيير خيارات إطار Bin على أطر Project أيضاً. على الرغم من أنك يمكنك استعمال هذه الأطر للتعامل مع source clips. source clips فإنك لاتستعملهم لتحرير برنامج أفلام الفيديو الفعلى، في الأجزاء التالية ستتعرف على الأطر التي تستعملها للتحرير.



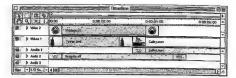
المفظ والمفظ الذاتى للمشروع

عمل Saving (حفظ) المشروع يحفظ إعدادات التحرير، وإشارات ملفات عملك بأن تقوم (المسدر) وأحدث التربيات التى قمت بها لأطر البرنامج. قم بحماية عملك بأن تقوم بحفظه بصورة متكررة. لعمل هذا، يمكنك أن تختار Save / Undo لا Save / Undo لكن تجدد. يمكن الا Save / Undo المن يحفظ المشروع الفس اللف كل مرة أن يقوم بالحفظ للف المسبيل المثال، يمكنك أن تعد Premiere أن يحفظ أرشيف جديد من مشروعك كل 15 دقيقة، مما ينتج سلسلة من الملفات تمثل حالة مشروعك بعد كل فترة زمنية. بهذه الطريقة، يمكن أن تكون عملية حفظ الارشيف الأتوماتيكي كشكل بديل لأمر Undo، تبعل لدى التغيير الذي يحدث لمشروعك بين كل عملية حفظ. ببيل لامر Undo، تبعل لدى التغيير الذي يحدث لمشروعك بين كل عملية حفظ. بسبب أن ملفات المشروع تمتبر ملفات صغيرة مقارنة بملفات فيديو Saving. فإن عملية معلل أشيف التغييرات المديدة المشروع يستهلك مساحة قرص صغيرة نسبياً. يتم حمل أرشيف في مجلد Sadobe الموجود داخل مجلد Premiere 5.0

~ من Adobe Premiere User Guide، القصل الثاني.

العمل مع إطار Timeline

يمكنك تجميع وتحرير فيلم الفيديو في إطار Timeline، وهو عبارة عن تمثيل زمنى لمشروعك. فعندا تبدأ مشروع جديد، يكون Timeline، فارغاً. في هذا المشروع، توجد clips في Timeline لأننا قمنا ببدأ المشروع بالفعل لك. يشمل Timeline أيضاً مربع الوعل الك. يشمل Timeline أيضاً مربع الوعل على أدوات تحرير. في هذا الجزء ستنعلم كيفية تحديد مكان خانات تحكم وقت navigation (التنقل)، و diting (التحرير).



بمثل إطار Timeline الوقت أفقياً. فإن clips الأولى زمنياً تظهر على اليسار، و time ruler المتأخرة زمنياً تظهر على اليمين. يتم تحديد الوقت باستخدام Time ruler (المسطرة الزمنية) الواقعة قرب أعلى إطار Timeline.

قائمة Time Unit الواقعة أسطل Timeline توضع مقياس الوقت المستعمل هالياً. يمكنك تغيير مقياس الوقت عندما تريد عرضه بتفصيل أكثر أو ترى المزيد من برنامج فيلم الفيديو.

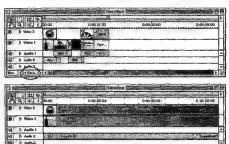
اختر 4 Seconds من قائمة Time Unit . تتغير قائمة Timeline بحيث يظهر 4
 ثواني من فيلم الفيديو لكل قسم أساسى من المسطرة الزمنية.



Y - اختر I Frame من قائمة Time Unit.

يعرض إطار Timeline الآن لقطة واحدة عند كل قسم من أقسام time ruler. عند مقياس الوقت المضبوط على I Frame يمكنك عمل تحريرات دقيقة جداً في Timeline، ولكن لايمكنك أن ترى كثيراً جداً من برامج الفيديو مرة واحدة.





٦ - انقر بالمارس على سهم التمرير الأيمن الموجود بأسفل إطار Timeline واستمر في
 ذلك أترى أجزاء من فيلم الفيدين المتأخرة زمنياً.

بسبب أنك تستعمل مقياس وقت مكبر جداً، فإن التمرير خلال إطار Timeline يأخذ وقتاً أطول.

يمكنك أيضاً استعمال اختصارات لهجة مغاتيج مائئمة التكبير والتصفير بصورة نسبية تبعاً لمقياس الوات الحالي.

أضغط على (-) لتصغير مقياس الوقت مستوى واحد.

ترضع قائمة Time Unit مقياس الوقت المضيوط على 2 Frames. اضغط على reads 2. اضغط على identer 2. اضغط على identer ا نفس المفتاح مرة أخرى لكى تصغر مستوى أخر إضافي، يمكنك التصغير لتصل إلى مقياس الوقت المضبوط على 8 دقائق لكل قسم من أقسام time ruler، مما يسمح لك بعرض برنامج مكون من 3 ساعات مرة وإحدة.

- ٥ اضغط على = لتكبير مقياس الوقت مستوى واحد، تتفير قائمة Time Unit التحدد مقياس الوقت الجديد.
 - آ اضغط على / لتضبط فيلم الفيديو بأكمله داخل المساحة الظاهرة في Timeline.

العمل مع السارات

يشمل إطار Timeline مجموعة من Tracks (مسارات) ترتب clips عليها. يتم تجميع السارات بصورة رأسية، عندما نقوم بوضع clip فوق clip اخر، يعمل كلا clips معاً بصورة متزامنة.

تنقسم المسارات إلى ثلاثة أجزاء

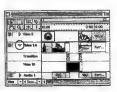
- في منتصف الإطار يوجد مسار Video 1 وهو مسار تحرير الفيديو الأساسي.
- كل المسارات الموضوعة فوق Video 1 مخصصة لـ clips المركبة على مسار
 Video 1
 - كل المسارات الموجودة أسفل Video 1 مخصصة الصوت.

يمكنك توسيع المسارات الخاصة بالصوت والتركيب، مما يوضح خانات التحكم الموجودة في تلك المسارات مثل تلاشي العتامة أو الحصول على صوت.

\ - انقر بالماوس على المثلث المجاور لاسم مسار Video 1.

يقسم Premiere بترسيع مسسار Video 1 إلى Video 1 ، و Pransition ، و Transition ، و Transition ، و Transition (مراحل Video 1 B متى تكون العلاقة بين Qiips (أجزاء فيلمية) و Transitions (مراحل انتقالية) أوضع، ستعمل مع Transitions في القممل الرابع المسمى "إضافة Transitions".



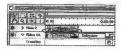


مسار Video 1 مطوى (اليسار) وموسع (اليمين).

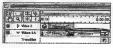


- ٢ -- انقر بالماؤس على المثلث المجاور لاسم مسار Video 2 ، يوسع Premiere مسار
 2 Video 2 Track . يوجد اثنان من clips على Video 2 Track .
- Imployed وهي صورة ثابتة مع تطبيق إعداد الشفافية لها بحيث يكون clip وهي مسار Shiplogo. pt1 ظاهر Tower. psd على مسار Tower. psd ظاهر تحت الطرف الأبعد زمنياً من clip من clip. ستعمل مع Transparency (الشفافية) في الفصل التاسع المسمى "تركيب الصور".
- Sun. ai هي مبورة ثابتة تم إنشائها في Adobe Illustrator مع إعداد الشفافية التوضيح (Video 1 A) أسفلها. الخط التوضيح (Video 1 A) أسفلها. الخط الأحمر الذي يميل لأعلى هر ضبابط عتامة clip الذي يوضح أن Sun. ai يبدأ شفاف تماماً ويصبح معتم تدريجياً.
 - ٣ انقر بالماوس على المثاث المجاور السم مسار Video 2 لطيه.

لاحظ الخط الأحمر الموجود على الصافة السفلى لـ Ship logo. Ptl، فهذا الخط يوضح أن إعدادات الحركة مطبقة لـ clip، ستعمل مع إعدادات الحركة في الدرس العاشر السمى "إضافة حركة".



بالمثل، الفط الأزرق الذي يظهر على الحافة العليا من Sailby. mov. فهو يشعر إلى أن الطلتر مطبق لـ clip. ستعمل مع الفلاتر في الدرس الحادي عشر المسمى تطبيق فلاتر صعبت ومعروة.



٤ – انقر بالماوس على المثلث المجاور لاسم مسار 1 Audio.

يوسع Premiere مسار Audio 1 وروضح ضموابط تحكم التارشي الحمراء والإزاحة الزرقاء الخاصة بـ Lips المموت على هذا المسار. فالغط الأحمر في مسار الصوت يرضح مستواه في أي وقت. وستعمل مع الصوت في الدرس الخامس المسمى "إضافة صوت".



ه - انقر بالماوس على المثلث المجاور الاسم مسار Audio 1 لطى المسار.

يشما Timeline أيضاً أدرات تحرير، موضحة بالتفصيل خلال هذا الكتاب، وأنت تتعلم الأدوات، يمكنك استعمال Tool Tips لتتعرف عليهم وعلى مفاتيح اختزال لوحة للفاتيح الخاصة بهم؛ انظر "تعلم مفاتيح الاختزال".

العمل مع إطار Monitor

بالإضافة إلى Timeline، يمكنك تجميع clips في إطار Monitor، الذي يشمل عرض Source :-

- يقرم عرض Source بترضيع clip وإحد. قم باستخدامه عندما تُحد clip لرضعه
 في برنامج أفلام فيديو أو لتحرير clip الذي فتحته من برنامج أفلام الفيديو.
- ع. يقوم عرض Program بإظهار الرضع الصالى لبرنامج أفلام الفيديد الذي تقرم ببنائه. فعندما تشفل البرنامج في Program يظهر في عرض Program يظهر في كمونت Timeline بينائه: موسى بنيل لإطار Timeline عيث يعرض Timeline على أنه عرض بنيل لإطار Program عرض زمني لبرنامجك ويعرض Program لقطات برنامجك.





A : عرض B ، Source : ضرابط : C ، Source : ضرابط : D ، Program : ضرابط : F ، Source في مسار : E ، Target في مسار : E ، Target في مسار . Program مركة . Program موجود : G : ضابط حركة .

يشمل إطار Monitor ضوابط تحكم الحركة بأسفاه، هذه الضوابط مجمعة طبقاً لوظيفتها. فبعضها يعمل مثل ضوابط الحركة في نقل الشريط على البرنامج الذي يتمامل مم أفلام الفيديو على الكميبوتر.

يمكن أن تتنضيل عبرض Source على أنه أداة عبرض لإطار Project وعبرض Source على أنه أداة عبرض Timeline. عندما تفتح مشروع، فإن عبرض يكين فبارغ بصبورة افتتراضية لأنك لم تعمل مع أي source clips بعد، وعبرض Program يعرض اللقطة الأولى في Timeline إذا كان يوجد والتي واحد على الأقل في

١-- في إطار Project ، انقر مرتين بالمانس على أيقونة Project ،



بك. ستجرب هذا الآن،

Y - في Timeline، انقر مرتين بالماوس على ملف Sailby. mov.

يقوم الآن عرض Source بترضيع clip كان موجود في Timeline. ستقوم بعمل هذا عندما تريد عمل تغييرات Limeline قمت بإضافته سابقاً لـ Timeline. لقد قمت بعرض اثنين من clips في عرض Source في هذه الجلسة، ويتذكرهم Premiere في قائمة عرض Source الموجودة أسفل عرض Source في إطار Monitor.

- ضم المثنير على قائمة عرض Source واستمر في النقر على زر المارس. يتم وضع clips
 الاثنين اللذين قمت بعرضهما في هذه الجلسة في قائمة ويذلك يمكنك الرجوع إليهم في أي وقت.

عندما تغلق هذا المشروع، سيتم إعادة تشغيل قائمة عرض Source.

بسبب أن عرض Program وعرض Timeline عرضين مضتلفين لنقس برنامج الفيديو، يمكنك تحرير الفيديو باستعمال أياً منهما.

إذا كنت تتعلم كيفية تصرير فيلم الفيديو، فقد تجد من الأسهل تحريره في عرض Timeline المُختَّمس أكثر بالجرافيك. أما المحررون المتمرسون في استعمال أنظمة تحرير أغلام الفيديو عالية الجودة فقد يكونوا قادرين على التحرير أسرع ويدقة أكثر باستخدام ضوابط حركة Program و Source.

الانتقال لوقت محدد

يحدد سعار التحرير المهجود في إطار Timeline القطة المعروضة في عرض Program المهجود في إطار Monitor والوقت الذي سينطبق فيه التحرير التالي عند استخدام أمر أو ضابط تحكم في إطار Monitor استخدام ضابط حركة Program يؤثر على Timeline والتحرير في Program يحدّث عرض Program.

١ - في إطار Timeline. انقر بالماوس في المسطرة الموجودة بأعلاه أن اسحب بالماوس في المسطرة التحرير لليمين أن اليسسار (وهي طريقة تسسمي Program). كل من عرض timecode وعرض timecode الموجودان أسفل عرض Program يتغير اليمثلا اللقمة الصالية.





من المحتمل أن تكون قد الحظت أنه عند تفير عرض Program، فإن اللقطات الظاهرة فقط كانت تلك اللقطات الخاصة بأعلى clips في Timeline

سحب سطر التحرير لايعرض العتامة، المراحل النهائية، أو الفلاتر. يمكنك عرض هذه العناصر باستخدام طريقة أخرى،

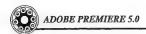
Y - استمر في الضغط على Windows)Alt) أو Mac OS) Option) وأنت تسبعب بالماوس في المسطرة، قد تتأخر التأثيرات قليلاً في الظهور لأنه يتم معالجتها .

ملاحظة بحب أن تضغط على مفتاح Alt / Option قبل أن تبدأ السحب بالمارس

يقوم الأن عرض Program بإظهار اللقطات مع العتامة، المراحل الانتقالية، والفلاتر التي طبقتها لـ clip.

استخدام اللوحات

يقدم Adobe Premiere اوحات عديدة العرض المعلومات ومساعدتك على تعديل Timeline. بصفة أساسية، تكون كل اللوحات مفتوحة. ويمكنك إغلاقها أو تجميع اللوحات وأنت تعمل. تعمل هذه اللوحات بنفس طريقة عمل اللوحات في Adobe .Page Maker , Illustrator , Photoshop



آذا كان لديك أكثر من شاشة متصلة بنظام تشغيل يدعم desktop متعدد الشاشات، يمكنك سحب اللهمات لأى شاشة.

استخدام لوحة Info

تعرض لوحة Info معلومات عن clip أو Transition المختار. والمعلومات المورضة في اللوحة قد تتنوع تبعاً لنوع مشروع الفيدين والإطار الحالي. يمكن أن تكون لوحة Info مساعدة في تحديد أنواع عديدة من المحتويات يمكنك وضعها في مشروعك وخصائص هذه المحتويات.

- ا تأكد أن الوحة Info ظاهرة. إذا كان ضرورياً، انقر بالماوس على علامة تبويب Info (إذا كانت ظاهرة) أو اختر Window -> Show Info.
- حدد clip المسوت Seagulls. aif في Timeline . توضع لوحة Info اسم clip اسم clip اسم clip اسم clip مدته، وخصائص clip من حيث مكانه في Timeline ، ومكان المشير.

Navigator Info	
Seagulls.aif	
Movie	
00:05:04	
11KHz - 8 Bit - Mono	
Starting at: 00:00:00:00	
Ending at: 00:00:05:04	
Cursor at: 00:00:04:00	

- ٣ اسحب clip المدون Seagulls. aif اليمين، و أنت تسحب بالماوس، تقوم لوحة
 Info باستمرار بتحديث مكان clip حتى تستطيع تحريكه بدقة.
- اختر Undo Move لتعيد clip الذي قمت بسحبه بالماوس إلى مكانه الأصاء..
- إذا قمت بسحب Clip مرات عديدة، فاختر فقط أمر Undo مرات عديدة حتى
 معود glip الحر مكانه الأصلي.

الدرس الأول التعرف على مساحة العمل

ه – اختر Sun.ai في Timeline. تقوم هذه المرة لوحة Info بتحديد clip على أنه صورة ثابتة.

Navigator	
Sun.ai	
Still Image	
00:08:09	
240 × 180	
Starting at: 00:00:11:03	
Ending at: 00:00:19:12	
Ending at: 00:00:19:12 Cursor at: 00:00:14:21	_

 آ - اختر gap (المسافة) الموجودة بين clips الأولى والثانية على مسار Video 2. تحدد لوحة Info مدة gap في Timeline.

استخدام لوحة Navigator

تمتبر لوحة Navigator عرض مصغر متفاعل لـ Timeline باكمله، تقدم طرق ملائمة لكى تفير بسرعة عرض Timeline الخاص بك. وهي مفيدة بصفة خاصة عندما تعمل مع برنامج أفلام فيديو طويلة تمتد بعد حدود نافذة Timeline.

١ – تأكد أن كار من لهجة Timeline ولهجة Navigator ظاهرتان. إذا كان فمرورياً، انقر بالماس على علامة تبويب Navigator (إذا كانت ظاهرة) أن اختر
 Window -> Show Navigator

تمثل لوحة Navigator كل المسارات الموجودة في برنامج أفاح الفيديو. تسمع لك ضوابط لوحة Navigator بتغيير مقياس الوقت الذي يتم عرض Timeline فيه. لوحة Navigator مشفرة لونياً لتشير إلى أجزاء متنوعة من Timeline، كما هو موضع بأسفل.



- انقر مرتين بالماوس، واكتب وقت لتحديد مكان Edit line (سطر التحرير) واضغط على Enter أو Return.
 - B : انقر بالمارس لتصغر Timeline.
 - C : اسحب لليسار لتصغر أو لليمين لتكبر Timeline.
 - D : انقر بالماس لتكبر Timeline
 - E: اسحب المستطيل الأخضر لترى الأجزاء المختفية من Timeline.
 - F : اضغط على Shift واسحب بالماوس اتحرك Edit line، الموضع باللون الأحمر.
- نشير المساحة الزرقاء إلى مساحة العمل الحالية، التى سيتم تشغيلها أثناء المعاننة.

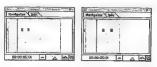
تقوم لوحة Navigator أيضاً بعمل تشفير لونى لأنواع للسار للمساعدة على التعرف عليهم، فإن مسارات الفيديو تكون صفراء، وتأثيرات المراحل الإنتقالية تكون زرقاء وبسارات الصوت تكون خضراء،

Y - انقر بالماوس على زر التكبير (الأيمن السفلي) الموجود في لوحة Navigator.



الدرس الأول التعرف على مساحة العمل

تكبر Timeline حتى تصل إلى مقياس الوقت التالى الأعلى، وأنت تفعل نلك، يصبح المستطيل الأخضر أضيق، لأنك ترى الآن جزء أقل من برنامج الفيديو في Timeline.



- ٣ استحب المستطيل الأخضر بالماوس، وأنت تفعل ذلك، تتغير المساحة الظاهرة في Timeline بصورة نسبية.
- اضغط على مفتاح Shift واستمر في ذلك وأنت تسحب بالماوس المستطيل
 الأخضر.

هذه المرة، لاتتغير المساحة الظاهرة، ولكن بينما تقوم بسحب المستطيل الأخضر، يقوم Timeline edit line بالتحرك ويقوم عرض Program في نافذة Monitor بعرض القملة في edit line. بعرض القملة في edit line.



م - حدد عرض الوقت الموجود بأسفل لوحة Navigator واكتب 200، ثم اضغط على
 00:00:00:00:00 (Windows) Enter (Windows) (Windows) (Windows) (Windows).
 بوت (Windows) (Windows) (Windows) وفي عرض شفرة الوقت في عرض عرض عرض معرض الموقت في عرض الموقد الموقد





استخدام نوحة Commands

تأتى اوحة Commands مع قائمة من الأوامر المعدة مسبقاً يمكنك تعديلها لملائمة احتياجاتك. فيمكنك إنشاء مجموعة مخصموصة من الأزرار للوصول والاستخدام السريعين لأوامر قائمتك المفضلة، وتحديد مفتاح وظيفة لكل زر الوصول السريع لتلك الوظيفة عن طريق لوحة المفاتيح.

ستقرم في هذا الجزء بإضافة زر يؤدي أمر Select All. أثناء أداء عملك، ستضيف الأوامر التي تستعملها بصمورة متكررة جداً.

- تاكد أن لهجة Commands ظاهرة. إذا كان ضرورياً، انقر بالماس على علامة
 Window -> Show إذا كسانت ظاهرة) أن اخستسر Commands

. Commands اختر Edit Command Set حرر مجموعة الأمر) من قائمة الوحة



- ٣ انقر بالماوس على Add. يظهر زر جديد غير محدد يسمى None (Windows) أو
 ٣ انقر بالماوس على Mac OS) Undefined
- ٤ مع اختيار زر Undefined أن None الجديد، اختر Edit -> Select All من شريط القائمة. عندما تنخل في مريع الحوار هذا، فإن اختيار الأمر يضيفه للوحة.
- ه خانة Key، اختر أي مفتاح اخترال متاح، مثل Shift + F7، عرض القائمة
 المفاتيح فقط التي لم يتم تحديدها بالفعل الأوامر أخرى (Windows) أن تجعل المفاتيح التي يتم تحديدها بالفعل الأوامر أخرى باهنة (Mac OS). انقر بالماوس على OK.

مُوهِظَة في Windows، يتم الاحتفاظ بمفتاح F1 لوظيفة On line Help. ذلك تكون مستعداً لتجربة زرك الجديد.



الدرس الأول التعرف على مساحة العمل

- انقر بالماوس لتنشيط التافذة التي تسمح لك باختيار clip، مثل نافذة Project أو
 نافذة Timeline.
- ٧ في لوحة Commands، انقر بالمال على زر Select All الذي أنشئته تراً أو اضغط على مفتاح الاختزال الذي اخترته. يتم اختيار كل clips الموجودة في النافذة.
- يوجد هذا الأمر الآن كتدريب لهذا الدرس، وهو يوجد في Premiere لأى مشروع تفتحه. إذا لم ترد الاحتفاظ بهذا الأمر، قم بعمل الضطوتين التاليتين.
 - A اختر Edit Command Set من قائمة ليحة
- ٩ تاكد أن Select All مختاراً، انقر بالماوس على Delete ثم انقر بالماوس على OK.
- إذا لم يعجبك مفتاح الاختزال الافتراضى للأمر، يمكنك استخدام لوحة Commands لإلفائه: يسبق مفتاح الاختزال في لوحة Commands الاختزال المماثل له المبنى داخلياً.

تعلم مفاتيح الاختزال

يقدم Premiere مفاتيح اختزال لمعظم الأوامر والأزرار، لذلك فمن المكن تحرير برنامج فيلم فيديو بأدنى استخدام للماوس، وأنت تطور نمط عملك، يمكنك الإسراع بعملك بتعلم مفاتيح الإختزال للأوامر والأزرار التى تستعملها غالباً. يمكن أن يقوم محررى الفيديو المتمرسين بالتحرير بعمورة أسرع باستخدام لوحة المفاتيح بدلاً من الماوس. في هذا الفصل سنتعلم كيفية ايجاد مفاتيح الاختزال التي تحتاجها.

كما في البرامج الأخرى، إذا كان أمر القائمة له مفتاح اختزال، فستجده مجاور للأمر على قائمته.

١ - في Timeline، انقر بالمانس على أي clip.

 ٢ – لنقر بالماوس على قائمة ctip لعرض أوامر القائمة، لاحظ أن مفاتيح الاختزال موجودة على يمان معظم الأوامر.

يحترى Premiere أيضاً على أدوات وأزرار عديدة، ويمكنك إيجاد مغاتيح اختزالها بسهولة، ستجد الأن اختزال للزر في شاشة Monitor.

- ٣ انقر بالماوس على نافذة Monitor لتنشيطها.
- 3 حرك المشير على زر) Mark Out لما إلى الموجود على ضابط حركة عرض Source واحتفظ به على الزرحتى يظهر Tool Tip (تلميع الأداة) الضاص به. يظهر مفتاح الاختزال بين أقواس بعد وصف الأداة. (إذا لم تظهر Tool Tips) اختر . Tool Tips وتأكد أنه تم اختيار File -> Preferences -> General / Still Image



ستجد الآن مفتاح اختزال في Online Help.

- ه اخت ت ل Windows) Help -> Keyboard Shortcuts الله الله (Windows) Help -> Keyboard (Mac OS)
 - ٦ استخدم ضوابط التحكم لإيجاد مفتاح الاختزال الذي تريده.

تظهر قائمة كاملة من مفاتيح الاختزال على Quick Reference Card الموجودة في . حزمة Adobe Premiere .

أسئلة للمراجعة

- \ ما الذي يمكنك عمله مع عرض Source في نافذة Monitor؟
- Y ما الذي يمكنك عمله مع عرض Program في نافذة Monitor؟
 - ٣ ما هو الفرق بين Bin و Library
- ٤ ما هما طريقتا رؤية تدريجات دقيقة في الوقت في نافذة Timeline؟
 - ه كيف يمكنك تخصيص مفتاح اختزال للأمر؟



الدرس الأول التعرف على مساحة العمل

الإجابات

- ا يمكنك عرض clip من نافذة Project، أو نافذة Bin أو نافذة Library ، وإعداد clip لوضعه في Timeline ، أو تحرير clip قمت بفتحه من Timeline .
 - Y يمكنك تحرير clips تم إضافتها بالفعل إلى Timeline.
- Bin ۲ توجد داخل مشروع خاص أما Library فتوجد بصورة مستقلة عن كل
 المشاريع.
 - ٤ -- يمكنك استخدام أي من هذه الطرق:
- بهكتك اختيار مقياس وقت من قائمة Time Unit ، أن تضغط على =، أن تنقر بالماوس
 على زر التكبير، أن تسحب منزلق التكبير في لهحة Navigator.
 - ه بإضافة أمر للوحة Commands ثم تحديد مفتاح اختزال للأمر.



الدرس الثانى

نظرة عامة على زحرير أفاإم الفيديو



عندما تحرر فيلم فيديو، فأت تنظم عديو، المصدر بعيث توضح قصة الفيلم. عن أي موضوع خيالي أو حقيق. فهم الوضوعات لتريك يمكن أن يساعد تحريرك يمكن أن يساعد وتريك يمكن أن يساعد وتريك وهنتك ومصادرك التقيد.



﴾ الدرس الثاني نظرة عامة على ندرير أفلام الفيديو

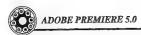
يصف هذا الدرس دور Premiere في إنتاج الفيديو ويقدم مجموعة من المفاهيم الأساسية:

- قياس وقت الفيديو.
- قياس حجم وتحليل اللقطة.
 - ضغط بيانات الفيديو.
 - إدخال أفلام فيديو.
 - « التركيب والشفافية.
- استقدام المنون في الفيديو.
- إنشاء فيلم فيدير ثهائي ومكتمل

- كيف يتناسب Premiere مع إنتاج أفلام الفيديو

تصنيم فيلم فيديق يتضمن العمل من خلال ثلاث مراحل عامة:

- Pre Production (مرحلة ما قبل الإنتاج): وهي تتضمن كتابة النص، تصوير
 الشاهد بعمل تخطيط على Storyboard (الوحة إعدادات القصنة)، وعمل جنول
 رضتي لتصوير هذه المشاهد.
 - Production (مرحلة الإنتاج): وهي تتضمن تصوير الشاهد.
- Post Production (مرحلة مابعد الإنتاج): وهى تتضعن تحرير أفضل المشاهد في برنامج فيلم الفيديو النهائي، وتصحيح وتحسين الصوت والصورة المشاهد في برنامج فيلم الفيديو النهائي، وتصحيح وتحسين الصوت والصورة الأولى، أو Rough Cut، حيث يمكنك المصدول على فكرة عامة عن الإمكانيات المتاحة لك مع elip، وأنت تستمر في التحرير تقوم بتحسين برنامج الفيديو من خلال عمل تفييرات متعاقبة حتى تستقر على الشكل النهائي، عند هذه النقطة تكون قمت بعمل Premiere مصمم لأداء عمليات تحرير ممتازة، وتصحيح وتحسين elips بما حطه أداة قمة لرحلة Post Production قمة لرحلة المناهدية والمستورات المناهدية والمستورات والمساورة المناهدية والمساورة المناهدية والمساورة المناهدية والمساورة والمساو



يصف باقى هذا القصل القاهيم الأساسية التى توثر على تحرير الفيدير ومهام Post - Production الأخرى فى Premiere. كل من المفاهيم الأساسية الموجودة فى هذا الجزء وإمكانيات Premiere الخامسة التى تدعمهم موصوفة بتقصيل أكثر فى Adobe Premiere 5.0 User Guide.

إذا تطلبت أمى مرحلة من مشروعك استشارة بعض الخبراء فى مرحلة Video في مرحلة والمتفاون في Post - Production في المتفود والمتفود والمتفود ألى يساعبوك في تحديد الإعدادات التي تستخدمها في مراحل متنوعة من المشروع وتجنب استهلاك الهتو الذي يتسبب في عمل أخطاء.

على سبيل المثال، إذا كنت تقوم بعمل فيلم فيديو الإذاعته، يجب أن تعرف إذا كنت تقوم بعمل فيلم فيديو لـ NTSC المستخدم في أمريكا الشمالية واليابان، أو لنظام PAL المستخدم في أوروبا، أسيا، وأفريقيا أو لنظام SECAM المستخدم أساساً في فرنسا، الشرق الأقصى وأفريقيا الشمالية.

قياس وقت فيلم الفيديو

في عالمنا المقيقي، تشعر بالوقت كتدفق مستعر من الأحداث، مع ذلك، العمل مع أفلام الفيديو يتطلب تزامن دقيق، لذلك فمن الضروري قياس الوقت باستخدام الأرقام. تقسيمات الوقت المعتادة – المكونة من ساعات وبقائق وبنواني – ليست دقيقة بما فيه الكفاية لتحرير الفيديو، لأن الثانية الواحدة قد تحتوي على أحداث عديدة.

يصف هذا الجزء كيف يقوم Premiere والأساتزة المتخصصين في أفلام الفيديو بقياس الوقت باستخدام طرق أساسية تحسب أجزاء من الثانية في اللقطات.

كيف يؤثر كل من timebase و frame rate على بعضهما البعض

يمكتك تصديد كيفية تقسيم الوقت في مشروعك بتحديد Timebase (مقياس الوقت). على سبيل المثال، timebase الكون من 30 يعنى أن كل ثانية مقسمة إلى 30 وحدة. الوقت المضبوط الذي يعتمد عليه التحرير يعتمد على الشعرير المثن أن مختلفة. التحرير يمكن أن مختلفة.

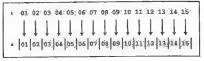
تتحيد أقسام الوقت في clip الصير بـ source frame rate (معدل لقطة



🔊 الدرس الثانى نظرة عامة على نُحريم أفلام الفيديو

المصدر). على سبيل المثال، عندما تقوم بتصوير clips المصدر باستخدام كاميرا فيديو مع frame rate مع 20 من 30 لقطة كل ثانية، فإن الكاميرا تسجل المشهد كل 1/30 من الثانية. لاحظ أنه مهما كان يحدث بين 1/30 من الثانية لايتم تسجيله، لذلك فإن frame الثانية. لايتم تسجيله، لذلك فإن rate Premiere عالباً بإنشاء الشهاء تحديد Project frame rate على سبيل المثال، بانشاء المقات من مشروعك بتحديد project frame rate على سبيل المثال، ثانية من كل ثانية من كل ثانية من كل ثانية من

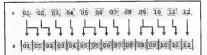
الحصول على تشغيل متدفق ومتناسق المسروك، يجب أن يكون كل من project frame rate و frame rate مدالية التخدم frame rate و project frame rate و frame rate التخدم frame rate و project frame rate و frame rate و project frame rate. التحريد أنظمة ألفيديو 25 أتحريد أنظمة ألفيديو 30 fps (NTSC لتحريد أنظمة ألفيديو 30 fps (NTSC لتحريد أنظمة الفيديو 30 fps (NTSC لأنواع الفيديو الأخرى. (30 fps (NTSC الأساس التحريد أنظمة القديم الأمسل المسرو اللابيض والأسود التي تم ضبط rate المحريد المسرون اللابنة وقد غيرت من 30 fps frame الأساسي إلى 97 fps (29,97 fps (الأساسي إلى 97 fps (المساسي إلى 97 fps (المساسي المحريد المحريد) المحريد اللابيض المسرون اللونة وقد غيرت من Sorge frame rate (الأساسي التقاطها بوزع على 70 fps frame rate التي تم التقاطها بو frame rate (المساسية rate المحريد) المحريد المحريد المحريد المحريد المحريد المحريد المحريد المحريا المحريد المحري



A) 30 fps video clip : A (يتم ترضيح نصف ثانية هنا فقط).

time base : B تم ضبطه على 30، لإنتاج الفيديو.

عندما يتلائم source frame rate مع source أفإن كل اللقطات يتم عرضها كما هو متوقع.



A : 24 fps sourse clip لصورة متمركة (يتم عرض نصف ثانية هنا).

time base: B مضبوطة على 30 لإنتاج القيديو. لتشغيل ثانية مضبوطة على 30 لإنتاج القيديو. لتشغيل ثانية مضبوطة على 30، يتم تكرار القطات source ذات أرقام 1، 5، 9.

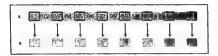
ي قم دائماً بتصوير Clips الخاصة بك بنفس frame rate الذي تخطط التصدير به. على سبيل المثال إذا عرفت أن source clips سيتم تصديرها بـ 30 fps، قم بإدخال clips على 50 fps بدلاً من 45 fps.

عندما لا تتلائم أنظمة الوقت، فإن أهم قيمة يجب ضبطها هي قيمة mime base. التي يجب أن تختارها بصورة ملائمة. على سبيل المثال، إذا كنت تعد فيلم قصير به صور متحركة تريد عرضه على التليفزيون، فقد تكون المدورة المتحركة هي أهم عنصر

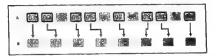


الدرس الثانى نظرة عامة على نُحرير أفلام الغيديو

في المشروع، وتحدد time base مضبوط على 24.



time base : A مشبوبة على 30 (يتم عرض نصف ثانية هنا فقط. time base : A النهائى مضبوبة على 30 (يتم عرض نصف ثانية هنا فقط بصورة النهائى مضبوبة على 15 أن الفيام على Web. عندما يتم تقسيم time base بصبورة متساوية.



time base : A فقط منبوط على 24 لقيام صمورة متحركة (يتم عرض نصف ثانية هنا فقط) time rate : B النهاش هو 15، لقيام على Web، لايتم تقسيم الوقت بصورة متساوية على frame rate، لذلك فالقطات يتم احتوائها بصورة غير متساوية.

إذا كان frame rate النهائي مضبوط على 12 fps فمن الممكن أن ينتج عنه لقطات ، بصورة متساوية أكثر. أهم شيء يجب تذكره هو أنك ستحصل على أكثر النتائج قبولاً إذا كانت قيم time base و frame rate متطابقة.

🛂 لمزيد من المطومات، انظر جزء أقياس الوقت في Help الفوري، أو Appendix A في Adobe Premiere User Guide



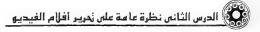
حساب الوقت مع timecode

timecode تحدد كيفية حساب اللقطات التى تؤثر على عرضك وتحديد الوقت خال المشروع. Timecode (شيفرة الوقت) لاتفير أبداً من Timebase و fram rate الخاصة بـ Project وإنما تغير فقط من كيفية ترقيم اللقطات.

قم بتحديد نوع timecode بناماً على وسيلة الإعلام الملائمة أكثر الشروعك. على سبيل المثال، فاتت تقوم بحساب اللقطات بصدورة مختلفة عند تحرير فيلم فيديو المتهذيون عنه عند التحرير لفيلم صدورة متحركة. بصفة أساسية، يعرض Premiere المتهذيون عنه عند التحرير لفيلم صدورة متحركة. بصفة أساسية، يعرض SMPTE المتحركة المتحدام شفرة وقت الفيديو السماة SMPTE (جمعية الصدور المتحركة ثانية، و 15 لقطة. 6 دقائق، 51 ثانية، و 15 لقطة. في أي وقت، يمكنك التقيير إلى نظام آخر لعرض الوقت مثل القدم، ولقطات فيلم مكون من 16mm أن 50mm 35mm الفيديو المستازة أو ولقطات فيلم مكون من 16mm أن 50mm 35mm الفيديو، ما مسجلات الكاميرا أن تقوم بقراة وكتابة شفرة الوقت مباشرة في شريط الفيديو، ما يسمح لك بعمل تزامن بين المدون والمدورة أو التحرير بصورة مستقلة. عندما تستعمل مقياس وقت NTSC الأساسي وهو 97 .92، فإن الفرق المشري بين NTSC عندما تستعمل مقياس وقت 30fps time code بين الوقت المعروض البرنامج ووقته اللهالي. منا قد يبدو هذا الفرق ضئيلاً في البداية، فإنه يأخذ في الزيادة بزيادة مدة البرنامج، مما ينعك من أن تنشىء بصورة دقيقة برنامج له طول محدد.

29. نم ناكرين من SMPTE هي drop - frame time code الساسي لفيام الفيديو المكون من SMPTE. المكون من 97 fps . Premiere على دقة وقت Premiere فإنه الساقطة الساقطة فإن drop - frame time code وعندما تستخدم أول الساقطة فإن عندما النسبة لكل دقيقة عاشرة.

على سبيل المثال، اللقطة الموجودة بعد 99:29 تسمى 1:00:02. بذلك لايتم فقدان القطات لأن شخرة وقت اللقطة الساقطة لاتقوم بالفعل بإسقاط لقطات، وإنما أرقام اللقطات. يشير Premiere إلى شفرة وقت اللقطة الساقطة يعرض فاصلة منقوطة بين الارقام الموجودة في عروض الوقت خلال البرنامج، ويوضح شفرة الوقت التي لاتسقط لقطات بعرض فواصل بين أرقام عروض الشفرة الغير ساقطة للقطة بعرض الفواصل الموجودة بين الأرقام في عروض شفرة الوقت.



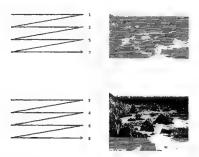
00;03;51;03 00:03:51:03

شفرة الوقت الساقطة للقطة تستخدم فواصل منقوطة (اليسار) وشفرة الوقت الغير ساقطة للقطة تستخدم فواصل (اليمين).

فيلم فيديو Interlaced أو Non-interlaced

تتكون الصورة على التليفزيون أو شاشة الكمبيوتر من خطوط أفقية. وهناك أكثر من طريقة لعرض هذه الخطوط، فمعظم أجهزة الكمبيوتر الشخصية تعرض هذه الفطوط باستخدام (أو mon-interlaced أو progressive scan) أي مسح ضوئي متاعقب (أو غير متشابك)، يتم عرض كل خطوط اللقطة فيه في مرحلة واحدة من أعلى إلى أسفل قبل أن تظهر اللقطة التالية. أنظمة التليفزيون الأساسية مثل NTSC، و PAL، و PAL، و SECAM تكون DYSC تكون meriant (متشابكة) حيث تنقسم اللقطة إلى مجالين. يحتوى كل مجال على كل خط أفقى آخر في اللقطة. يعرض التليفزيون المجال الأول من الخطوط المجال الأولى من الخطوط المجال الأولى.

على لقطة فيلم فيديو NTSC، الموروضة بصورة تقريبية كل 1/30 من الثانية، تحتوى تلك اللقطة على مجالين متشابكين، يتم عرضهما بصورة تقريبية كل 1/60 من الثانية بالتبادل. ولقطات الفيديو على أنظمة SECAM و PAL يتم عرضها كل 1/50 من الثانية بالتبادل. المجال الذي يحتوى على أعلى معالجة Scan Line (صف أفقى كامل من البيكسل على سطح العرض) في اللقطة يسمى upper field، ويسمى المجال الآخر Jower field عند تشغيل أو التصدير لفيلم فيديو متشابك تأكد أن ترتيب المجال الذي حددته يماثل نظام الفيديو المستقبل، وإلا فإن الحركة قد تبدو مشتتة، وحواف العناصر في اللقطة قد تنقسع.



مررة فيدين متشابكة تصف لقطة مع مرحلتين من scan line متبادلتين.



مبررة نينيو progressive (متماقبة) تصف لقطة في مرحلة واحدة من صفوف أفقية كاملة من البيكسل المتتالية.

﴾ الدرس الثاني نظرة عامة على نحرير أفلام الغيديو

تحويل فيلم الفيديو إلى لقطات كأملة

إذا خططت لتبطئ، أن توقف لقطة في clip فيديو متشابك، فقد تريد منع حدوث إزعاج بصرى بممل Deinterlacing للقطات، أي تحويل اللقطات المتشابكة إلى لقطات كاملة.

إذا كنت تستخدم مصدر clips ممسوحة ضدوئياً ومعروضة بصورة متعاقبة (مثل فيلم صور متحركة أو رسم متحرك على الكمبيوتر) في فيلم الهدف منه عرضه بمسررة متشابكة، يمكنك تقسيم اللقطات إلى مجالات باستخدام عملية معروفة باسم Pield Rendering (معالجة المجال)، بذلك فإن الصورة والتأثيرات يتم عمل تشابك لها بصورة ملائمة.

من Adobe Premiere User Guide، ملحق (أ):

آخريد من المطرمات، انظر جزء "معائجة مجالات الفيديو المتشابكة" في Help الفريد. المتشابكة" في Adobe Premiere User Guide.

قناس مجم وقلبل اللقطة

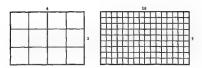
ترجد خصائص عديدة مهمة لحجم اللقطة عند تحريك فيلم الفيديو digitally (تحويل الفيلم لبيانات مماثلة لبيانات الكمبيوتر على شكل أرقام) وهي: البيكسل (عنصر الصورة) و Aspect ratio (النسبة المستطيلة لأبعاد أي عنصر) للقطة، وتحليل والله وحجم لقطة المشروع وعمق البت. البيكسل هي أصغر وحدة يمكن استخدامها لإنشاء مسررة، لذلك فلا يمكنك عرض أي شيء أصغر منها.

النسبة المستطيلة لأبعاد أى عنصر

Aspect ratio (النسبة المستطيلة لأبعاد أي عنصر) تصف نسبة العرض في الطول



لأبعاد اللقطة. على سبيل المثال، aspect ratio لهيلم فيديو NTSC هي 4:3، بينما بعض أحجام لقطة الممورة المتحركة تستخدم aspect ratio مطرلة هي 16:9.



لقطة مستخدمة لـ Aspect ratio مضبوط على 3:4 (اليسار) ولقطة تستخدم aspect ratio أوسع مضبوط على 16:9 (اليمين).

بعض تنسيقات الفيديو تستخدم aspect ratio مختلف للبيكسل التى تشكل التى تشكل التى تشكل التى تشكل التي يتسكل التي الله الله الله عندما يتم عرض فيلم فيديو ليس مريح البيكسل على نظام مربع البيكسل، أو العكس صحيح، فإن الأشكال والحركة تظهر ممتدة. على سبيل المثال، يتم تحويل الدوائر إلى أشكال بيضاوية.



لقطة مع بيكسل مريمة (اليسار)، ولقطة مع بيكسل طويلة أفقية (الوسط)، ولقطة دائرية مرة أخرى معروضة باستخدام بيكسل مريمة (اليمين).



🗟 الدرس الثاني نظرة عامة على نُدرير أفلام الفيديو

حجم اللقطة

قي Premiere, م بتحديد حجم اللقطة لتشغيل الفيديو من immeline, وإذا كان ضرورياً، لتصدير فيلم الفيديو إلى ملف. يتم التعبير عن حجم اللقطة بالأبعاد الأفقية والعمودية للقطة؛ على سبيل المثال، 480 x 640 بيكسل. في تحرير الفيديو بصورة والعمودية للقطة؛ Cesolution الأعلى (digital) بيشار إلى حجم اللقطة بـ (resolution) (الدقة). بصفة عامة resolution الأعلى تحافظ على تفاصيل أكثر الصورة وبتطلب ذاكرة أكثر في التحرير. كلما رفعت من أبعاد اللقطة، لذلك العقطة، لذلك Premiere الذي يجب أن يعالجها ويخزنها Premiere لكل لقطة، لذلك فين المهم معرفة مقدار Resolution الذي يتطلبه تنسيق فيلم الفيديو الذهائي. على سبيل المثال، لقطة PAT المكونة من 800 x 400 بيكسل تحدوي على 307, 200 بيكسل، بينما صورة A49, 200 لكونة من 720 x 576 بيكسل تحدوي على 349, 920 إذا حددت بيكسل، منفقض جداً، فإن الصورة ستبدر خشنة وظاهرة البيكسل، وإذا حددت حدودات عالى جداً ستستخدم ذاكرة أكثر من الضروري.

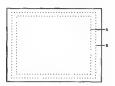
Safezones Overscan

يمكن أن يكون حجم اللقطة أمراً مضالةً إذا كنت تقوم بإعداد فيلم فيديو للتليفزيون. معظم أجهزة التليفزيون التي تعمل بنظام NTSC تكبر الصعورة، مما يدفع الحواف الخارجية للصحورة خارج الشاشة. تسمى هذه العملية Overscan (عرض مساحة أقل من الساحة الكاملة للصورة).

بسبب أن مقدار Overscan ليس متماثلاً على كل أجهزة التليفزيون، يجب أن تحافظ على الحدث و titles الخوان المنافظة الأمنة الخاصة بالحدث هي عبارة عن safe areas و safe داخل الثنين من safe areas (المنطقة الأمنة الخاصة بالحدث) هي عبارة عن مقاد حوالي عرض المساحة النمونجية لـ overscan، حول كل جوانب اللقطة. أما action - safe cone فهي عبارة عن مامش يعتد داخل اللقطة آكثر من safe zone في معارفة عن مامش يعتد داخل اللقطة آكثر من title safe zone تساعد overscan (المنطقة الأمنة الخاصة بالصور الثابتة والنص) على تأكيد أن النص وجرافيك (الرسوم الإلكترونية) المهمة معروضة بالكامل وتتجنب تشويه النص safe النجونية النا يمكن أن يحدث في حواف العديد من أجهزة التليفزيون. قم بعمل safe



zones قبل استخدام over scan مما يحافظ على الحدث للهم والنص داخل safe zones واختبر فيلم الفيديو على شاشة تليفزيون فعلية.



.action - safe zone : B title - safe zone : A

يتم الإشارة إلى safe zones عن طريق خطوط ذات نقاط في نافذة Title في Premiere. انظر جزء أنبذة عن titles.

عمق البت

فى الكمبيوتر، bit (البت) هى الوحدة الأساسية لتخزين المطومات. كلما استخدمت بت أكثر لوصف شىء ما، كلما كان الوصف أكثر دقة.

يشير bit depth (عمق البت) إلى عدد البت المضمعص لوصف لون بيكسل واحدة. كلما زاد عمق البت، كلما زادت الألوان التي يمكن أن تحتوى عليها المحبورة، ممايسمح بإنتاج لون أكثر دقة وجوية صبورة أعلى، على سبيل المثال، المحورة التي تضرن 8 بت لكل بيكسل (لون 8 بت، يمكن أن تحتوى على 256 لون، والصورة الملونة المكونة من 24 بت يمكن أن تعرض تقريباً 16 مليون لون.



مقدار عمق البت الكافي

عمق البت المطارب الحصول على صورة ذات جودة عالية يعتمد على تنسيق اللون الدى يستعمله كارد إدخال القيديو. تستخدم المديد من كرود إدخال اللقطات تنسيق الون YUV، الذى يمكن أن يخزن فيلم فيديو عالى الجودة يستخدم 16 بت لكل بيكسل. قبل نقل فيلم الفيديو إلى جهازك تقوم كرود إدخال الفيديو التي تستخدم YUV بتحويله إلى تنسيق لون RGB المكون من 24 بت الذى يستخدم Premiere. المصرل على أعلى جودة لصورة RGB المكون من 24 بت الذى يستخدم الثابتة مع لون مكون من 42 بت (على الرغم من أنك يمكنك استخدام clips مع عمق bit أقل). إذا كان Clip يحترى على قناع قناة Rgha احفظه من تطبيق source داخل المتحدم والمتحدم Quick Time بالثال، أفاح من أنك يمكن أن تحترى على عدد من البت يممل إلى 24 بت من اللون مع قناة ألفا 8 بت، تبعاً التنسيق المستخدم من البت يممل إلى 24 بت من اللون مع قناة ألفا 8 بت، تبعاً التنسيق المستخدم من البت يممل إلى 24 بت من اللون مع قناة ألفا 8 بت، تبعاً التنسيق المستخدم عن عمق البت الأصلى لكل Clips باستخدام 25 بت لكل بيكسل بغض النظر عن عمق البت الأصلى الكل clips هذا يساعد على المغاط على جودة الصورة عندما عن تطبق تأثيات أو تقوم برضع clips فيق بعضها.

من Adobe Premiere User Guide، ملحق (أ).

إذا كنت تقوم بإعداد فيلم فيديو لـ NTSC، ضمع فى الاعتبار أنه على الرغم من أن RGB المكون من 40 بت يقدمان نطاقاً كاملاً من اللون، فإن نطاق المكون من 24 بت يقدمان نطاقاً كاملاً من اللون، فإن نطاق المتحدد بالمقارنة لهما. نظام NTSC لايمكنه إنتاج ألوان مشبعة وتدريجات لونية ممتازة. أفضل طريقة لكى تحتاط مسبقاً لمشاكل لون NTSC هى معاينة فيلم الفيدير على شاشة NTSC تعت معايرتها بصورة مالأمة أثناء التحرير.

🛂 لزيد من المطومات، انظر جزء "المعاينة على شاشة أخرى" في online Help أو في الفصل الرابع من Adobe Premiere User Guide



فهم عملية ضغط بيانات فيلم الفيديو

تحرير فيلم الفيديو الد gigita يتضمن تخزين، وتحريك، وحساب كميات كبيرة جداً من بيانات الفيلم بصورة مقارنة للأنواع الأخرى من ملفات الكمبيوتر. العديد من أجهزة الكمبيوتر الشخصية، خاصة الأنواع القديمة، ليست مجهزة التعامل مع نسب البيانات المرتفعة (مقدار بيانات فيلم الفيديو التي يتم معالجتها كل ثانية) وأحجام ملفات أشلام الفيديو digital الفير مضعوباة. استخدم compression (ضغط) لتقليل معدل بيانات فيلم الفيديو digital إلى نطاق يستطيع نظام جهازك التعامل معه، تكون إعدادات المنقط ملائمة جداً عند إدخال فيلم فيديو Source، ومعاينة التصريرات، وتشغيل sitmeline، في حالات عديدة، لن تكون الإعدادات التي تحددها واحدة في جميع الماقف.

- إنها نكرة جيدة أن تقوم بضغط فيلم الفيديو في جهازك. الهدف من هذا هو
 الاحتفاظ باكبر قدر ممكن من جودة الصورة للتمرير جنباً إلى جنب مع معدل
 البيانات داخل حدود جهازك.
- يجب أيضاً أن تقوم بضغط فيلم الفيديو الفارج من جهازك لكن تحصل على الفضل جودة الصررة أثناء تشغيلها. إذا كنت تقوم بإنشاء شريط فيديو، احتفظ بمعدل البيانات ملائم لعدود وإمكانيات الجهاز الذي سيقوم بتشفيله. وإذا كنت تنشىء فيلم فيدير ليتم تشفيله على جهاز أخر، احتفظ بمعدل البيانات ملائم لإمكانيات نماذج الجهاز الذي ستقوم بإرسال الفيلم له.

تطبيق أفضل إعدادات ضغط بمكن أن يكون أمراً مرهقاً، ويمكن أن تتنوع أفضل البيانات مع كل مشروع، فإذا كنت تطبق ضغط قليل جداً، فإن معدل البيانات سيكون مرتفعاً جداً للإسلامية وإذا طبقت مرتفعاً جداً للقطات الساقطة. وإذا طبقت ضغط عالى جداً، أي تقليل معدل البيانات جداً، فلن تكون قادراً على الاستفادة الكاملة من إمكانيات جهازك وقد تقل جودة الصور بطريقة غير ضرورية. يمكنك استخدام Data (محلل معدل البيانات) لتقييم أي ملف فيديو.



أنه مازيد من المعلومات حول Data Rate Analyzer، انظر "تطيل خصمائص clip ومعدل البيانات" في online Help أو في الفصل الثالث من User Guide. User Guide.

اختيار طريقة ضغط ملف فيديو

الهدف من ضغط البيانات هو تمثيل نفس المحتوى باستخدام بيانات أقل. يمكنك تحديد codec , يمكنك تحديد compressor / decompressor (ضاغط، غير ضاغط)، أو codec، يدير عملية الضغط. قد يستخدم codec طريقة أو أكثر من طرق الضغط لأنه لاتوجد طريقة واحدة مى المثلى لكل للواقف، تصف القائمة الثالية أكثر الطرق شيوعاً التي يستخدمها codecs وأنواح ملفات الفندو المستهدفة الشغط:

spatial compression (ضغط مكاني). يبحث spatial compression عن طرق لضغط لقطة واحدة بالبحث عن أي تكرار في البيكسل. على سبيل المثال، بدلا من وضع الآلاف من البيكسل في صورة لوصف سماء زرقاء، فإن spatial compression يمكنه تسجيل وصف أقل كثيراً، مثل كل البيكسل في هذه المساحة تكون زرقاء فاتحة".

Run - Length encoding (طريقة تشفير البيانات تظهر فيها خطوط الرموز إذا تكررت هذه الرموز ثالث مرات متحاقبة) هي نموذج لثلك الطريقة يستخدمها العديد من Quick Time التي Spatial Compression التي تسبقه Microsoft RLE ، مثل Animation أو Animation تعمل بصورة جيدة مع ملف الفيديو المحتوى على مساحات كبيرة متمناة ومشبعة من اللون مثل الرسوم المتحركة الكارتون.





الصور digital (التي تم تحويل البيانات فيها إلى بيانات مماثلة لبيانات الكمبيوتر) مكنة من بيكسل (A)، التي تستهلك مساحة قرص كبيرة عند تخزينها بدون ضغط (B)، تطبيق Run - Length Encoding بثنين نفس بيانات اللقطة في مساحة أقل بكثير (C).

بصنفة عامة، كلما قمت بزيادة Spatial Compression، كلما تناقص صعدل البيانات وحجم الملف، وتفقد الصدرة وضوحها وتحديدها. مع ذلك، تحافظ بعض أنواع من Run - Length Encoding على جودة الصدورة بصنفة كاملة، ولكنها تتطلب قوة معالجة أكثر.

Temporal Compression (الضحف الزمني): يقرم التجوية في Temporal Compression التميرات البروية في بضغط التغييرات التي تحدث أثناء تسلسل القطات بالبحث عن التكرارات المروية في ملف الفيديو. في بعض video clips ، مثل clip لذيع تليفزيوني، سيلاحظ Temporal أن البيكسل الوحيدة التي تتغير من لقطة إلى لقطة أخرى هي تلك البيكسل المكونة لوجه المنبع. (ما كل البيكسل الأخرى فإنها الانتغير (عندما الانتحرك الكاكسرا). فبدلاً من وصف كل بيكسل في كل لقطة، يصف بصف التكريف في اللقطة الأولى، ثم يصف لكل لقطة تأتي بعد ذلك – البيسكل فقط المختلفة عن اللقطة السابقة. تسمى هذه الطريقة Frame Differencing (اختلاف



🔊 الدرس الثاني نظرة عامة على زُحرير أفلام الفيديو

عندما تكون معظم البيكسل الموجودة فى اللقطة مختلفة عن بيكسل اللقطة السابقة، فمن الأقضل وصف اللقطة بأكملها مرة أخرى.

تسمى اللقطة باكملها keyframe، وهى تعد نقطة بداية جديدة الشاء أفضار (القطة مختلفة). يمكنك استخدام Premiere التحكم فى كيفية إنشاء (Adobe Premiere User Guide). يقسوم العسديد من Adobe Premiere User Guide). يقسوم العسديد من Temporal Compression. إذا لم يمكنك ضبط codec ، فسمن المصتمل الا يمكن له codec استضدام codec لل keyframe بما فى ذلك codec استضدام codec التستضدام Temporal المستضدام codec . يعمل Compression المستضدام Temporal Compression بمسلورة أفضل عندما الانتفير مسلحات كبيرة فى ملف الفيديو، ويكون أقل تأثيراً عندما تتغير الممورة باستمرار، مثل ملف فيديو لقطوعة موسيقي.







في clip هذا، التغيير الوحيد هو الدائرة الموجودة حول السفيئة.





A تخزين clip بنون ضغط يسجل كل البيكسان اللرجرية في كل اللقطات، B: Temporal Compression ينشىء keyframe من اللقطة الأولى، وتسجل اللقطة الأولى، وتسجل اللقطة. يقرم بعضاء المحافيات: Lossless and Lossy Compression باستخدام Lossless Compression ما يؤكد أن كل مطومات - وإذلك كل جودة - (Compression المحافظ عليها بعد الضغط. مع ذلك، فالمطاقا على المستوى كل جودة - (Compression الأصلية يتم الطفاظ عليها بعد الضغط. مع ذلك، فالمطاقا على المستوى الأصلى من الجودة يقيد الدرجة التي يمكنك بها تقليل معدل البيانات وحجم الملف، وقد يكن معدل البيانات الناتج عالى جداً لكى تحصل على تشغيل سلس للف الفيديو. بعض طرق الضياء الأضرى تستخدم Lossy Compression مما يطرد بعض البيانات الأورق، على سبيل المثال، إذا كانت البيكسل التي تشكل السماء تحتوى بالفحل على 78 ظل من الأزرق، فإن Lossy Compression المضبوطة على درجة أقل من درجة أفضل جودة للصورة، قد يسجل 60 ظل من اللون الأزرق. يسمح Lossy Compression مثل Lossy Codecs أن ما إدانات الفيديو المتانات الفيديو التي تأتى عن طريق Compression كي و Sorenson Video أو الإنترنت. أما Lossless codecs مثل Animation مثل المحافظة على أقصى جودة أثناء التحرير أن الصور الثابتة حيث لانضع في الاعتبار معدل البيانات.

Asymmetrical and symmetrical compression (ضفط متناسق وغیر متناسق)

بزائر codec الذي تختاره على تسلسل إنتاج العمل، ايس فقط بالنسبة لحجم الملف أو سرعة التشغيل، ولكن أيضاً في الوقت الذي يتطلبه codec لكي يضعفط عدد من اللقطات، فالضعفط السريع يساعد في إنتاج ملف الفيديو، وفك الضعفط السريع يجعل العرض أسهل، ولكن يأخذ العنيد من codecs وقت أطول بكثير في ضغط السيع يجعل العرض أسهل، ولكن يأخذ العنيد من codec وقت أطول بكثير في ضغط اللقطات عن الوقت الذي يأخذه لفك ضغطها أثناء التشغيل، هذا هو السبب في أن clip المكون من 30 ثانية قد تأخذ بقائق قليلة في المعالجة قبل التشغيل، codec يعتبر symmetrical عندما يكون الوقت المطلوب لضغط الملف والوقت المطلوب لقك ضغطه مختلفين بصورة وإضحة.

ضغط ملف الفيديق مثل تعبئة حقيبة – فيمكنك أن تعبيء وتفرغ الحقيبة بنفس



🌊 الدرس الثانى نظرة عامة على نحرير أفالم الفيديو

السرعة عن طريق إلقاء الملابس في الحقيبة، ولكن إذا قضيت وقتاً أطول في تنظيم الملابس في الحقيبة، يمكنك أن تضع ملابس أكثر في نفس المساحة.

إدخال ملف الفيديو

قبل أن يمكنك تصرير برنامج الفيديو، فإن كا clips الأصلية يجب أن يمكن دالهصول إليها فوراً من القرص المعلب وليس من شريط الفيديو. قم باستيراد clips الأصلية من أشرطة الفيديو الأصلية إلى جهازك عن طريق خطوة تتم بعد الإنتاج تسمى Video Capture (إنخال شريط الفيديو)، يجب أن يكون القرص الصلب كبيراً ما فيه الكفاية لتخزين كل clips التى تريد تحريرها ، لذلك لتوفير المساحة، قم بإدخال clips التى تعرف أنك ستريد استخدامها.

إدخال فيديو لعمل غرير متصل أو منفصل

تبعاً لمسترى الجودة الذى تريده وإمكانيات جهازك، قد تكون قادراً على استخدام Premiere لمحل تصرير Online أي Offline. الإصدادات التى تصديها لإيضال فيلم الفيديو تختلف تبعاً لنوع التحرير الذى تريده Online أي Offline.

نبذة عن شرير Offline و Online

تحرير Online (متصل) هو أداء كل التحرير (بما في ذلك rough cuts) على نفس الكمبيرتر الذي سينتج voline النهائي، في الماضي كان تحرير Online يتم على محطات مرتفعة الثمن وعالية النتيجة مصمعة للتعامل مع جودة الصورة والمقادير المالية من البيانات التي ينتجها فيديو عالى الجودة. أما الأن – فمع استمرار التحسينات في سرعة أجهزة الكمبيوتر الشخصية أدى إلى جعل التحرير Online كثر ملائمة لإنتاج التليغزيون أن أفلام المعور المتحركة.

لتحرير Online، قم بإنخال clips مرة واحدة فى أعلى جوبة يستطيع جهازك معالية . معالية . معالية . معالية . معالية المتحدام نسخ معالجتها. في تحرير ملف الفيدي باستخدام نسخ منخفضة الجوبة من clips الأصلية بقم بإنتاج النسخة النهائية على نظام عالى النتيجة باستخدام clips الأصلية. عنما تبخل فيلم فيدير لتحرير Offline، قم

بتحديد إعدادات تؤكد على سرعة التحرير اكثر من جربتها. في معظم الحالات، تحتاج جودة كافية فقط لتحديد لقطات بداية ونهاية لكل مشهد. بمجرد أن تكمل تحريد Offline في Premiere في بتصدير ملف نص لتسلسات المشهد يسمى Edit decision list (قائمة تحديد التحرير) أن EDL. ثم قم بتحريك EDL إلى ضابط التحرير على نظام عالى الكفاءة، يطبق التسلسل المكتمل في Premiere . ciips الأصلية عالية الجودة.

بهذه الطريقة، فإن التحرير الذي يتم على محطة أبطىء وأقل تكلفة يستخدم لإنشاء cut نهائى على محطة أعلى في الجرية والتكلفة.

من Adobe Premiere User Guide. الفصل الثالث.

يتطلب تحرير Offline أن يتم إدخال cips مع timecode دقيقة (انظر "حساب الوقت مع timecode). لعمل هذا، استخدم (ضابط الجهاز) Device Control لإدخال Clips (انظر 'استخدام device control' لإدخال أن تصدير ملف فيديو).

المكونات التى تؤثر على جودة إدخال ملف الفيديو

يتطلب إدخال ملف الفيديو مستوى أعلى وأكثر تناسقاً من أداء الكمبيوبر – أكثر بكثير مما تحتاجه لتشغيل برنامج office عام، أو أكثر مما تحتاجه أيضاً للعمل مع برنامج تحرير للصدورة، الحصول على نتأثج ممتازة لعملية إدخال ملف الفيديو يعتمد على أداء وكفاءة كل مكهنات نظام عملك معاً لتحريك اللقطات من كارد إدخال الفيديو إلى المعالج والقرص المعلب، وتعتمد مقدرة جهازك لإدخال فيام الفيديو على الأداء المشترك للمكهنات التالية:

كارد إنشال ملف القيدين- أنت تحتاج جزء من أجزاء الكبيوتر لإنخال ملف القيدين، وهذا الجزء إما كارد لإنخال ملف القيدين وهذا الجزء إما كارد لإنخال ملف القيدين أو إمكانية مائمة مبنية داخل جهازك، لنقل ملف القيدين بين Video tape deck (جهاز توجيه شريط القيدين إي الكمبيوتر. لاحظ أن كارد إنخال القيدين ليس مثل كارد القيدين الذي يشغل شاشة الكمبيوتر. يتم شراء



🔊 الدرس الثانى نظرة عامة على نُحرير أفلام الفيديو

Premiere مع العديد من كرود إدخال الفيديو، التى تشمل عادة برنامج غير Premiere بكتبه مصنم الكارد للتمكم في نوع الكارد بصفة خاصة.

يجب أن يكون كارد إبخال الفيديو سريع بما فيه الكفاية لإدخال ملف الفيديو بمستوى الجودة الذي يتطلبه نظام عرضك. فنظام عرض الفيديو NTSC المتحرك تماماً والذي يملى، الشاشة، يتطلب أن يكون الكارد قادر على إدخال 30 لقطة (60 مجالاً) في كل ثانية مع 800 بيكسل بدون إسقاط لقطات، وأنظمة PAL و SECAM تتطلب 25 لقطة (50 مجال) لكل ثانية مع 25 بيكسل (انظر جزء فيلم فيديو Interlaced). مع ذلك، إذا كنت تقوم بإدخال ملف فيديو لمشروع يتطلب حجم لقطة أمعفر أو معدل لقطة أقل عن المحددين هذا، مثل Internet video، تقرض وضاد. القام الأكثر ملائمة لنظام عرضك.

القرص الصلب: يقوم القرص الصلب بتخزين اللقطات التي تقوم بإبدخالها، يجب أن يكون سريع بما فيه الكفاية لتخزين لقطات ملف الفيديو التي تم إبدخالها بنفس السرعة التي تصل بها من كارد الفيديو، وإلا فإن اللقطات ستسقط عندما يتخلف القرص السرعة التي تصل بها من كارد الفيديو، وإلا فإن اللقطات ستسقط عندما يتخلف القرص الصلب عن التخزين. الإلدخال بمستوى عرض الفيديو NTSC أي قبل مباشرة من 30 لقطة لكل ثانية، يجب أن يوجد في قرصك الصلب متوسط (وايس أدني) وقت وصول يبلغ 10 على ثانية (ms) أن أقل، ومعدل نقل بيانات مستمر يصل على الأقل إلى 3MB لكل ثانية، من المفضل أن يكون المعدل اقطا كل ثانية. (وقت الوصول هو السرعة التي يستطيع بها القرص الصلب الوصول لبيانات خاصة، معدل نقل البيانات هر السرعة التي يستطيع بها القرص الصلب تحريك البيانات إلى ومن جهاز الكمبيوتر). بسبب وجود عوامل أخرى مثل التحميل الزائد الكمبيوتر، يكون معدل نقل البيانات الفعلي لإبدئال ملف الفيديو حوالي نصف معدل نقل البيانات المحدد للقرص الصلب. الحصول استخدامه مع إدخال ملفات الفيديو والتحرير، مثل AV (صوت وصورة) وهو تشكيل استخدامه مع إدخال ملفات الفيديو والتحرير، مثل AV (صوت وصورة) وهو تشكيل JUtra DMA IDA). أو Ultra DMA IDA).

وحدة المعالجة المركزية (CPU): يتعامل معالج الكمبيوتر – مثل شريصة Pentium أو Power PC أن Power PC مع مهام المعالجة العامة في جهازك. ويجب أن يكون سريعاً بما فيه الكتابة العالجة القطات التي تم إنخالها بمعدل إنخال اللقطة المحددة. من الأنضال

استخدام CPU أسرع أو استخدام CPUs متعددة في جهاز واحد (متعدد المعالجة). مع ذلك فمكونات الجهاز الأخرى يجب أن تكون سريعة بما فيه الكفاية لتتلائم مع سرعة CPU. استخدام CPU سريعة مع مكونات بطيئة مثل قيادة سيارة سباق في زحام مودي،

[داة Codec (الشنقط / قك الشنقط): تأتى معظم كرود إدخال فيلم الفيديو مع شريحة ضغط تحافظ على معدل البيانات داخل مستوى يستطيع جهازك التعامل معه (انظر جزء "قهم ضغط بيانات ملف الفيديو").

إذا كانت أداة إدخال ملف الفيديو في الجهاز ليس بها شريحة ضغط، قم بإدخال ملف الفيديو باستخدام codec محريع عالى الجودة مثل Motion JPEG. إذا قمت بإدخال در Cinepak إذا قمت بإدخال در Cinepak ثقيام الفيديو باستخدام ضغط بطيء أو codec يتم معه فقدان للمعلومات مثل Cinepak فستقوم بإسقاط اقطات أو تققد جودة ملف الفيديو.

وقت المعالجة الذي يتطلبه برنامج آخر: اذا كنت تقوم بإدخال ملف فيديو مع برامج أخرى عديدة عاملة (مثل الذاكرة الافتراضية، اتصالات الشبكة، محسنات النظام غير أساسية، وشاشة توقف) فمن المحتمل أن تقوم البرامج الأخرى، بقطع إدخال ملف الفيديو لأنها تتطلب وقت المعالجة، مما يتسبب في إسقاط القطات. قم بإدخال ملف الفيديو أثناء تشغيل أقل عدد ممكن من المشغلات، والامتدادات والبرامج الأخرى، في Online Helg. انظر وثيقة Online Helg.

مدار توزيع البيانات: يوجد في كل جهاز كمبيوتر Data bus (مدار توزيع البيانات) يصل مكونات النظام ويتعامل مع نقل البيانات ببنهم. تحدد سرعته السرعة التي يستطيع بها جهاز الكمبيوتر تحريك لقطات القيديو بين كارد إدخال ملف الفيديو والمفالج والقرص الصلب. إذا قمت بشراء جهاز كمبيوتر عالى الكفاءة أو جهاز كمبيوتر مالى الكفاءة أو جهاز كمبيوتر عالى الكفاءة أو جهاز كمبيوتر الفيديو، فمن المحتمل تماماً أن تكون سرعة data bus ملائمة المكونات الأخرى لجهاز الكمبيوتر قديم مع كارد لإدخال المفاليديو، ومعالج أسرع، أو قرص مملب أسرع فإن data bus القديم قد يقيد فوائد سرعة الكونات الجديدة. لذا فقبل تطوير جهازك ومكونات، راجع الوثيقة التي قدمها الك مصنع جهاز الكمبيوتر التحديد إذا كان data bus سيستفيد من سرعة المكونات التي تضيفها أم لا.



استخدام device control لإدخال أو تصدير ملف فيديو

يمكنك التحكم في بعض أجهزة توجيه شريط الفيديو من داخل Premiere باستخدام device control. هذا يسمح لك باستخدام ضابط تشغيل ملف الفيديو الأصلى في Premiere لتشغيل جهاز توجيه بصورة مباشرة، مما يجعل من السهل إدخال ملف فيديو في جهاز الكمبيوتر أو طباعة مشروعك على شريط فيديو. لاستخدام device مستحتاج الرحدات التالية:

- جهاز توجیه شریط فیدیو دقیق بدعم device control خارجی.
 - كبل يصل جهاز توجيه شريط الفيديو لجهازك
- برنامج Plug in متناسب مع Premiere یسمح لك بالتحكم في جهاز توجیه شریط الفیدیو مباشرة من Premiere (یضعه دانماً صانع جهاز التوجیه).
- شريط فيدين أصلى مسجل مع Timecode (شفرة الوقت) "انظر جزء (حساب الوقت مع Timecode).

device control ليس متاحاً على مسجلات الفينيق كاسيت الاستهلاكية (VCRs). وإنما بييعها متعهدى أجهزة الفينيق المهنية المتخصصة، وهي أكثر تكلفة من VCRs.

💹 لزيد من المعلومات، انظر جزء "إنخال ملف فيديو باستخدام Device Control" في Online Help. Online Help أو الفصل الثالث من Online Guide.

فهم Transparency و Superimposing

تسمع Transparency (الشفافية) لـ clip (جزء فيلمى) أن أى جزء منه بتوضيح clip أسفل آخر ريذلك يمكنك إنشاء Composites (تركيبات) و transitions أو أى تأثيرات أخرى. توجد أنواع عديدة من الشفافية في Premiere هي:

Matte أن Makte (مدرة أن قناع) Matte أن Matte هي مدورة تحدد مساحات شفافة أو نصف شفافة أمدورة أخرى. على سبيل المثال، إذا أربت Superimpose (تركيب) عنصر في clip على خلفية clip أخر، يمكنك عمل mask لإزالة خلفية clip الأول. ويمكنك استخدام برنامج صور ثابتة آخر أن برنامج جرافيك (صور إلكترونية) حركة

لإنشاء صعورة ثابتة أن تحريك (نقل) حاشية صورة وتطبيقها له clip في مشروع Premiere. في القناع، تكون المساحات السوداء شفافة، والمساحات البيضاء معتمة، والمساحات البيضاء معتمة، والمساحات الأغمق تكون اكثر شفافية من المساحات الأغمق تكون اكثر شفافية من المساحات الأفتح. يمكنك استخدام ظلال من الرمادي لإنشاء أقنعة (ناعمة الحواف) أو متدرجة.

تناة Alpha : اللون في صبورة فيديو RGB مخزن في ثلاث قنوات لون، واحدة حمراء، واحدة خمراء، وأخرى زرقاء. يمكن أن تحتوى الصورة أيضاً على قناع في قناة رابعة تسمى Alpha Channel. بالاحتفاظ بالصورة مع قناعها، لايجب عليك أن تدير ملفين منفصلين. (حفظ القناع كملف منفصل يمكن أن يكون مفيداً في بعض الحالات). هذا بسبب أن القناع يجب أن يتم وضعه في مسار منفصل في Track Matte في Premiere.



لقطة مكونة من 32 بت بها أربع قنوات 8 بت هى: قناع قناة الأحمر، والأخضر، والأرزق وألفا.

تسمح لك بعض البرامج مثل Adobe Photoshop و Adobe After Effects بتلوين أن رسم قناع واستخدام قناة ألفا للاحتفاظ بالقناع مع الصورة. يستخدم Premiere قناة ألفا لعمل تركدات.



مىورة Photoshop (على اليسار) تحترى على قناع قناة ألفا (الوسط) الذي يستخدمه Premiere اتركيب تلك المادة على خلفية أشرى (اليمين).



🔊 الدرس الثاني نظرة عامة على نُحرير أفلُ م الغيديم

عملية Keying (إنشاء شفافية مع لون خاص): تقوم عملية Keying بإيجاد البيكسل الموجودة في الصورة التي تماثل لون أو إشراق خاص وتجعل تلك البيكسل شفافة أو نصف شفافة. على سبيل المثال، إذا كان لديك clip لرجل أرصاد جوية يقف أمام خلفية شاشة زرقاء، يمكن عمل Key out لهذا اللون الأزرق وتستبدله بصورة المناخ.

Opacity (المتامة): يمكنك التحكم في درجة الشفافية بأكملها الضاصة بـ clip. ويمكنك استخدام المتامة لعمل تلاشى لـ clip.

يمكنك الجمع بين خيارات الشفافية الموصوفة هنا. على سبيل المثال، يمكنك استخدام matte (صورة) لإزالة الخلفية من clip وتضعها فوق clip اخر ثم تستخدم المتامة لكي تقوم بعمل تلاشي في المساحة الظاهرة لـ clip الأول.

استخدام صوت في ملف فيديو

في ملف الفيديو، يمكن أن يلعب الصوت دوراً مهماً في رواية قصة، ويمكنك استخدام Premiere لمزج مسارات الصوت. على سبيل المثال، قد تجمع حوار كل شخصية في clip مع أصوات محيطة في الغلفية ومسار صوت موسيقى، يمكن أن يشمل المزج في Premiere أي من المهام التالية:

- # تلاشى أو زيادة أو تناقص مستوى clip الصوت.
- إذاحة أو وضع الصوت في أي مكان على اليمين أو اليسار داخل مجال الاستوريو.
 - تحسين أو إزالة التشويش، وإضافة تأثيرات صوت.

عندما تقوم باستیراد clip فیدیو یحتوی علی صوبت، فإن audio track (مسار الصبح) برتبط به video track (مسار الصبح) برتبط به video track (مسار الفیدیو) بصفة افتراضیة بحیث یتحرکا سویاً. عندما تحرر مسارات فیدیو مرکبة، تذکر أن تفکر فی تأثیرات تحریراتك علی مسارات الصبوت.



فهم Digital audio (صوت رقمي)

أنت تسمع الأصوات لأن أذنك تتعرف على تغيرات الضغط الجوى التى تنشيء المسوت. ينتج Analog audio (مسوت مماثل) تغيرات فى المسوت بإنشاء أن قراءة تغييرات على شكل علامات كهريائية. Digital Audio ينتج المسوت بعمل عينة من ضغط المسوت أن الإشارات الكهربائية بمعدل خاص وتحويل تلك العينة إلى رقم.

تعتمد جودة الصبوت الرقمي على عمق البت ومعدل العينة. Sample rate (معدل العينة) هو مدى تكرار ترقيم مستوى الصبوت. فإن 44.1 kHz هو معدل جودة عينة 2D الصبوت، بينما صوت الإنترنت أو صوت CD - ROM ويستعمل غالباً معدل عينة 22 الصبوت، بينما صوت الإنترنت أو صوت CD - ROM أو أقل. عمق البت هو عدد الأرقام المستخدمة لوصف عينة الصبوت، و 16 بت هو جودة CD الصبوت. أعماق البت ومعدلات العينة الأقل ليست مناسبة المسوت عالى الجودة، واكن قد تكون مقبولة (على الرغم من أنها تسبب تشويش) في الحوار. حجم ملف واثبا المسوت يزيد أو يقل وأنت تزيد أو تقلل من معدل العينة أو عمق البت.

الاحتفاظ بالصوت متزامن مع الصورة

ضع في اعتبارك معدلات عينة الصديت وعلاقتها بـ time base و time base مشروعك، الخطأ الأكثر شيوعاً هو إنشاء فيلم سينما بـ 30 fps معدل عينة مشروعك، الخطأ الأكثر شيوعاً هو إنشاء فيلم سينما بـ 30 fps و 48. 1 kHz للدين (NTSC).

ينتج عن هذا بطيء قليل في ملف الفيديو، بينما قد يظل المسرت كما هو بمعدله المسحيح ولذلك فهو يسبق الصورة. الفرق بين 30 و 97 .29 ينتج عنه تناقص في التزامن يظهر في معدل لقطة واحدة لكل ألف لقطة واحدة كل 33.3 ثانية (أقل التزامن يظهر في معدل لقطة واحدة لكل ألف لقطة واحدة كل 33.3 ثانية (أقل من لقطتين لكل دقيقة). إذا لاحظت اختلاف الصوت والصورة بهذا المعدل تقريباً، المحص معدل لقطة المشروع الذي لايلائم مائلة. على الرغم من أن أفضل حل لـ NTSC هو بناء كل الصور والرسوم المتحركة مع ضبطها على 75 و 97. يمكنك أيضاً تغيير معدل عينة المدوت من 44.144 kHz في 44.144 kHz في 44.144 kHz في 30fps (اسراع fip) الموت الأصلى بنسبة 40.0).

يمكن أن تحدث مشكلة مشابهة عند تحرير فيلم صور متحركة بعد نقلة إلى ملف



🔊 الدرس الثانى نظرة عامة على نحرير أفلام الفيديو

فيديو. يتم تسجيل صدت الفيلم غالباً على مسجل شريط صدوت رقمى (DAT) مع ضبطه على 24 kHz لمن تعدل مع ضبطها على 24 مبطه على 48 kHz لمن منطقها على 24 fbz. عندما يتم نقل الفيلم إلى ملف فيديو مضبوط على 30fps. فإن الفرق في معدل القطة الصدورة سيجعل الصدوت يسبق الصدورة إلا إذا بطئت من تشغيل DAT بنسبة 10.7 مند نقله الكمبيوتر. استخدام جهاز الكمبيوتر لتحويل معدل العينة بعد التسجيل الأصلى لايساعد في حل هذه المشكلة أما أفضل حل فهو تسجيل الصدوت الأصلى باستخدام جهاز توجيه شريط DAT لذي يمكنه أن يسجل أسرع بنسبة 10.7% باستخدام جهاز توجيه شريط DAT الذي يمكنه أن يسجل أسرع بنسبة 40.0%

تستخدم أحيانا titles الخاصة بـ CD-ROM الاقدم معدل عينة صوت 22.254 من الأكثر شيوعاً. إذا kHz أما اليوم، فإن معدل الصوت المضيوما على 22.250 هو الأكثر شيوعاً. إذا لاحظت انحراف الصوت بمعدل يتم حسابه بالفرق بين sample rates القديم والجديد (لقطة كل 3.3 ثانية)، فمن المحتمل أن تكون قد مزجت clips الصوت الجديدة والقديمة مم sample rates.

إنشاء ملف فيديو نهائى

يقدم Premiere عدد من الطرق لإنشاء ملف فيديو نهائي. فإذا أردت إنشاء شريط فيديو نهائي. فإذا أردت إنشاء شريط فيديو أن يكون لديك مكونات كمبيوان ملائمة لنقل الفيلم أن ملف الفيديو أو يكون لديك وسيلة وصول لمقدم خدمة يعرض الجهاز والخدمات التي تطلبها.

تصدير ملف فيدين يمكنك تصدير ملف العرض من قرص صلب، كارتدج قابل الإزالة، أو من CD - ROM، أو World Wide Web، من خسلال برنامج plug-in، يمكن لـ Premiere أن يُصدُّر تنسيقات يقدمها صناع البرامج الأخرى.

تشمل بعض كروب إنخال ملف الفيديو Tplug-ins تصدر تنسيقات لـ Premiere عند التصدير لقرص صلب أو كارتدج، يمكنك استعمال إعدادات عالية الجردة. وعند التصدير لوسائل تخزين بيانات منطقضة في عرض النطاق الترددي مثل CD-ROM أو World Wide Web بيانات منطقض،

التسجيل مباشرة لشريط الفيديو: يمكنك تشغيل برنامج فيديو كامل أثناء قيام جهاز توجيه شريط متممل بتسجيل الفيديو. يجعل device control هذه العملية سهاة. انظر "استخدام device control لإدخال أن تصغير ملف فيديو"، ستحدد أعلى حجم لجوءة اللقطة وإعداد جودة الصورة التي يستطيع نظامك التعامل معها.

إنشاء Premiere بإنشاء (EDL): edit decision list بإنشاء EDL): يمكن أن يقوم Premiere بإنشاء EDL قائمة من تطلب مستوى من الجودة لايستطيع نظامك التعامل معه، ينشىء EDL قائمة من التحريرات متزامنة مع clips الأصلية المستخدمة لـ time code) (شفرة الوقت). هذا يسمع لك بإعادة تحريراتك لـ cut الأخيرة بالذات المستخدمة للأشرطة الأصلية عالية الجودة في مكان التحرير المتصل الفورى.

سنتعلم عملية التصدير في كثير من فصول هذا الكتاب. الزيد من المطهمات حول مسارات الإخراج الأخرى، انظر جزء 'إنتاج ملف فيديو نهائي' في Online Help أو الفصل الحادي عشر في Adobe Premiere User Guide .

أسئلة للمراجعة

- ١ ماهن الفرق بين Timebase و frame rate المشروع؟
- Y ئاذا timecode غير الساقطة للقطات مهمة لفيديق NTSC ؟
- ۳ کیف بختلف Interlaced display عن Progressive scan
 - علادًا يعتبر ضعط المعلومات أمراً هاماً؟
 - ه ما هو الفرق بين تطبيق قناع وتعديل العتامة؟
 - ٦ ماهو EDL ولاذا هو مفيد؟

الدرس الثانى نظرة عامة على نُحرير أفلام الغيديو



الإجابات

- يحدد Timebase بعدد العدد النهات أفي مشروع. أما frame rate فهو يحدد العدد النهائي للقطات في كل ثانية يتم إنتاجها من المشروع. يمكن إنتاج أفلام سينما ذات frame rate مختلفة من نفس timebase على سبيل المثال، يمكنك تصدير أفلام سينما مع frame rates مختلفة مثل 10, 15, 30 لكل ثانية من نفس base
- ٧ لأن حساب لقطات NTSC باستخدام 30fps timecode سيتسبب في حساب غير دقيق لدة البرنامج سبب الغرق بين 30fps و NTSC frame rate للحدد بـ 9.97 للحدد بـ 19.77 للحدد بـ 19.77 المحدد بـ 19.77 المحدد بـ 19.77 بتم قياسه بصورة دقيقة.
- ٢ يعرض Progressive scan خطوط صدورة اللقطة في مرحلة وإحدة. أما -Interlac فيعرض خطوط صدورة اللقطة في مرحلتين متبادلتين.
- ٤ بدون ضعفط المعلومات، تنتج الصمورة والصوت الرقميين غالباً معدل بيانات عالى
 حداً العديد من أنظمة الكميوق لكي تتعامل معها بسلاسة.
- القناع هو قناة أو ملف منفصل يحدد شفافية أو نصف شفافية مساحات داخل
 اللقطة. في Premiere، تقوم العتامة بتحديد شفافية لقطة بأكملها.
- 7 Edit decision list هي Edit decision list هي Edit decision list هي Edit التحريرات يحدها timecode. وهي مفيدة عندما تضطر انقل عملك إلى نظام تحرير آخر لأنها تسمح لك بإعادة إنشاء برنامج مستخدم لشفرة الوقت على clips الأصلية.



الدرس الثالث

التحريرال ساسى



الدرس الثالث التحرير الأساسى

في هذا الدرس، ستنشىء برنامج ملف فيديو مكون من 20 ثانية عن حصان يتدرب على طريقة تسمى dressage. ستستخدم طرق التحرير التالية:

- تجميع clips في Timeline.
- استخدام نافذة Monitor لقص وإدخال clips.
 - معاينة برنامج ملف الفيديو.
 - وضع ثقاط In و Out.
 - rolling وتحرير ripple .
 - . Quick Time عمل فيلم

بداية العمل

فى هذا الدرس، ستقهم بإنشاء مشروع جديد ثم تستورد clips الفيديو. تأكد أنك تعرف مكان الملفات المستخدمة فى هذا الدرس، أدخل CD-ROM إذا كان ضرورياً. للحصول على مساعدة، انظر جزء "استخدام ملفات Classroom in a Book".

للتلكد أن خيارات Premiere مضبوطة على القيم الإفتراضية، قم بإنهاء -Pre miere ثم احذف ملف الخيارات كما هو موضح في جزء "استعادة التفضيلات الإفتراضية".

ا - إيدا Premiere ا

Y – في مربع حوار New Project Settings ، اختصر Quick Time ليكون وضع Timebase (التحرير) وحدد 30 لدكون Timebase.

يصد timebase معدل اللقطة (عدد اللقطات لكل ثانية) الذي يستخدمه Premiere لحساب دقة تحريرك.

دعنا نضبط بعض الخيارات التى سيستخدمها Premiere عندما تصدر فيلم فى نهاية هذا الدرس.

٣ – انقر بالماوس على زر Next لعرض إعدادات ملف الفيديو.

- Windows) ٤ فقط) اختر Video لإعداد
- اكتب 240 في أول حقل بيانات Frame Size (حجم اللقطة)، يدخل Premiere (تجم اللقطة)، يدخل Premiere
 أثوماتيكياً 180 في حقل البيانات الثاني.
 - اختر 15 في خانة Frame Rate.
 - ٧ انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار New Project Settings
- تظهر النوافط الشلالة الأسساسية وهي : نافذة Project، ونافذة Monitor، ونافذة Timeline.
 - ٨ إذا كان ضرورياً، أعد ترتيب النوافذ واللوحات بحيث لانتداخل.
 - قبل استيراد الملفات، ستقوم بتبسيط الواجهة بإغلاق لوحات عديدة لاتحتاجها الآن.
- ٩ انقر بالماس على مربع الإغلاق في لوحة Transitions / Commands وعلى لوحة
 Navigator / Info

عرض الفيلم الكثمل

إذا أردت أن ترى الذي ستقوم بإنشائه، يمكنك أن تلقى نظرة على الفيلم المكتمل.

۱ - اختر File -> Open وانقر مرتبن بالماس على ملف 03 Final. mov في مجلد . Folder داخل مجلد O3 Lesson.

يفتح برنامج ملف الفيديو في عرض Source.

٢ - انقر بالماوس على زر Play (▶) لعرض برنامج ملف الفيديو،

استبراد clips

ستقوم الآن بإضافة ملفات لنافذة Project.

- ١ قم بأستبراد لللفات بإحدى المارق التالية:
- في Windows ، حيد Windows -> File -> Import -> File وافتح مجلد Windows . حيد Windows باختيار الملف الأول، الاحتفاظ بالضبغط على مفتاح Shift، ثم تحديد الملف الأخير. ثم انقر بالماس على Open .



الدرس الثالث التحرير الأساسى

■ في Mac OS، اختر File -> Import -> Multiple ، افتح مجلد Mac OS، افتح مجلد File -> Import. قم انقر بالماوس على Import. قم بعمل نفس الشيء للملفات الباقية، ولكن لاتستورد مجلد Final. ثم انقر بالماوس على Done.

يتم إضافة ملفات القيديق لنافذة Project.



لكي تجعل من الأسهل رؤية clips في Timeline، ستغير العرض إلى هد ما.

Y - انقر بالمارس على شريط عنوان نافذة Timeline لجعلها نشطة. ثم اختر Window - انقر بالمارس على اليسار وانقر حجم الأيقونة المتوسط على اليسار وانقر بالمارس على OK.



٣ - انقر بالماوس على السهم المجاور لسار Video 1A لطيه.

ستقوم الآن بحفظ وتسمية المشروع.

3 - اختر Save اكتب Dressage. ppj للصعم، ومجلد 04 Lesson للمكان. ثم انقر بالماوس على Save.

فى Windows، يكون امتداد الملف الافتراضي لمشاريع Premiere هو. ويتم إضافته لاسم ملفك أتوماتيكياً. في Mac OS، اكتب الامتداد كجزء من اسم الملف. ولاحظة كل خطوة في هذا الدرس توجهك لعصل تصرير يشسم Timecode المستخدمة في الفيلم النهائي، ونحن نومسي أن تقوم بتحديد المساحة العامة الموصوفة في الخطوة، ثم تعدل وتضبط نقطة التحرير بالنهاب إلى Timecode المحددة، استخدام timecode يمكنك من فحص نتائجك في مقابل الاشكال الموجودة في الإرشادات.

طرق العمل في Premiere

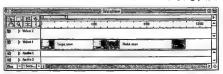
يقدم Premiere طريقتين أساستين لتجميع وقص clips وهما: سحب clips مباشرة في Premiere طريقتين أساستين لتجميع وقص Monitor ثم اضافتهم المستخدم عن Timeline في المنافذة Timeline ألى مستخدمها على مهامك الخاصة، ستستخدم عرض Source للخاص بنافذة Monitor في هذا الدرس. ومن خلال دروس Classroom in a (Book) ستستخدم كلتا الطريقتين.

سحب clips في

عندما تريد أن تجمع بصدورة سريعة سلسلة من clips مع القليل من أو بدون قص (يسمى عادة rough cut)، تم ببساطة بسحب clips من نافذة rough cut إلى نافذة Timeline مباشرة. لهذا المشروع، ستستخدم هذه الطريقة لتجميع ثلاث clips لكى تقوم بتقييمها. في تدريب آخر، ستقوم بقص clips هذه لإزالة أجزاء منها.

١ - في نافذة Project ، ضع المشير على أيقونة Logo. mov clip واستحبها في Timeline واستحبها في Video 1. لسحب ملفات من نافذة Project ، يجب أن تسحب أيقونة الملف وإيس اسم الملف.

٢ - بنفس الطريقة، اسحب Field. mov من نافذة Project إلى نافذة Timeline مع
 جذبها إلى نهاية Logo. mov clip.





الدرس الثالث التحرير الأساسى

هذه المرة، سـتـسـحب clip في Timeline وتدخله بين clips الاثنين اللذين قـمت بإضافتهما تواً.

7 - استحب Logo. mov في Timeline في Trot. mov و Logo. mov و Logo. mov و Field. mov
 بحيث نظهر شريط أيقونة بينهما.

عندما ترفع بدك عن زر الماوس، يتم إنخال trot. mov clip بين clips الأخرين. باستخدام نفس الطريقة، يمكنك أيضاً إنخال clip في بداية Timeline، أمام clip، ألمام lip، تعالى تعالى الذي تم إنخاله مسبقاً.



2 - اختر File -> Save لحفظ المشروع.

بذلك تكون قد جمعت rough cut بسيط. بعد ذلك، سنوضح كيفية معاينة cut هذا.

يمكن أن تشمل والعالم اللوجورية في Timeline اسم والع، ولكن قد الايعرض إذا
 كانت clip تصديرة جداً أو إذا اخترت تنسيق المسار الذي الايشمل اسم. الترى
 اسم clip في Timeline، انقر بالماوس على شريط عنوان Timeline التشيطه،
 إذا كان ضورورياً، ثم ضم المشير على clip.
 الا كان ضورورياً، ثم ضم المشير على clip.
 المشير على الدون المشير على المشير على

المعاينة

تحرير برنامج ملف فيديو يتطلب العديد من الماينة. فأنت تحتاج أن تعرف كيف يبدو برنامج الفيديو في شكله الحالى حتى تستطيع تنفيذ أي تغييرات ضرورية، أو قد تقوم بعمل تغيير، تعاينه، ثم تقرر التراجع في التغيير لأن برنامج الفيديو بيدو أشضل بدونه.

يسمح لك Premiere بمعاينة برنامج الفيديو بطرق مختلفة. في الوقت الصالي،



سنقوم بمعاينة ما قمت بتنفيذه حتى الآن باستخدام طريقتين بسيطتين هما: سحب سطر التعرير واستخدام زر Play.

سحب مسطرة Timeline

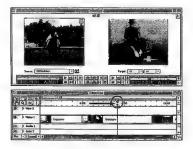
الحصول على معاينة سريعة، يمكنك سحب سطر التحرير في نافذة Timeline. تسمى طريقة للعاينة التى تتم بالسحب باسم Scrubbing بسبب حركة التقديم والتأخير التي تستخدمها، ويسبب أن هذه الطريقة تشغل برنامج ملف الفيديو بالمعدل الذي تحرك به يدك، فهذه الطريقة هي الطريقة المثلى لقحص تغييراتك بصورة سريعة، أكثر منها طريقة لعرض بقة التحرير.

- ضع المشير في مسطرة الوقت الموجوبة في نافذة Timeline على النقطة التي تريد
 منها بدأ الماينة ثم إبدأ scrubbing.

يقفز سطر التحرير لمكان المشير بمجرد أن تنقر بالمالس في مسمارة Timeline.

Y - استمر في scrubbing على clip المرجوب في نافذة Timeline .

تظهر clips في عرض Program من نافذة Monitor وأنت تقوم بعمل scrub لها.



الدرس الثالث التحرير الأساسس

استخدام زر Play

الضوابط الموجودة أسفل عرض Program هي نفس ضوابط عرض Source القرق الوحيد هو أنك تستخدم عرض Source للعمل مع clips فربية، وتستخدم عرض Program للعمل مع مجموعة من clips في نافذة Timeline . بالتالي، النقر بالماوس على رر Play لعرض Program يشغل clips في نافذة Program

١ -- لبدأ المعاينة من بداية المشروع، اسحب سطر التحرير لليسار حتى يتم وضعه في بدانة timeline (سطر الوقت).

٢ -- أسفل عرض Program، انقر بالماس على زر Play (►).

يعمل برنامج الفيديو في عرض Program لنافذة Monitor.

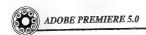
قص clips الجمعة

بمجرد أن قمت بتجميع clips في Timeline، يمكنك قصبها باستخدام طريقتين أسياسييتين: القص في Timeline أو القص في عبرض Source الشياص بنافيذة Monitor. لكي تقوم بقص clips بسرعة، يمكنك العمل في Timeline. للتحكم بصورة أكبر أثناء عملية التحرير الدقيقة، استخدم ضوابط قص clips الموجودة في عرض .Source

فص clips في

الآن بما أن لديك بعض clips مجمعة في Timeline، فستقص واحدة منهم في هذا التدريب، ستقص نهاية Field. mov clip في Timeline لإزالة لقطة إضافية في clip مذا.

 ١ - قم بعمل Scrub لسطرة وقت Timeline لتحريك سطر التحرير في النصف الأخير من Field. mov clip لتحديد نهايته. ضم سطر التحرير في مكان بحيث يوضح عرض Program آخر لقطة من أطول جزء في الفيلم الخاص بفرسان الخيرل الثَّلاثة. الحصول على دقة أكثر، يمكنك التقدم لقطة أو التراجع لقطة باستخدام أزرار Frame Forward ((ا) و Frame Back البجدوية في عدرض Program. كل مرة تنقر بالماوس على إحدى هذه الأزرار، تتقدم clip أو تتأخر



لقطة واحدة.

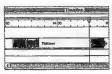


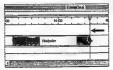
Program Frame Back j_i : A

Program Frame Forward j_i : B

يدند سطر التحرير آذر لقطة في Field. mov clip تريد استذرامها في مشروعك. ستقوع الآن بالقص حتى تصل لتاك النقطة.

٢ - اختر أداة Selection (﴿) في نافذة Timeline (إذا لم تكن مضتارة بالفعل) وضع للشير على الحافة اليمنى من Field. mov clip حتى يتحول إلى مشير القص (﴿ ﴿ ﴾). اسحب الحافة اليسار حتى ينجذب مشير القص لسطر التحرير.





لقد قمت تواً بقص Field. mov لسطر التحرير.

الدرس الثالث التحرير الأساسى

استخدام ضوابط نافذة Monitor تعرض نافذة Monitor لقطات فردية من clips ورنامج ملف الفيديو، مع وجرد شاشة له clip الأصلى، وأخرى للبرنامج أو التسام الإمام التسام و Monitor). تقوم الشعابط الواقعة أسفل عريض Program و Source به يلي:

استخدم ضابط حركة Source (تحت عرض Source) لتشغيل أو عرض لقطات Out و IR الخاصة بها (أول لقطة سيتم إضافتها هي نقطة Out و IR الخاصة بها (أول لقطة سيتم إضافتها هي نقطة Out).

- استخدم ضابط حركة Program (تحت عرض Program) لتشغيل أو عرض برنامج ملف الفيدير في Timeline واتحديد نقاط Dut و II لبرنامج clip، التي تحدد أين يتم وضع نقاط ID و DO الخاصة بـ Clip على Timeline.

عندما تريد استخدام ضابط الحركة لتستعرض clip أن برنامج، تأكد أن الضابط المحمد المحمد المستحدة في المستوح نشط، فعندما يكون الضابط نشط، تكون معلومات timecode خضراء والعرض الموجود في الجزء والعرض الموجود في الجزء الأيسر السقلي من كل ضابط هو مكان الوقت الصالي لهذا العرض (clip المكان). الرقم الذي يسبقه رمز () في الجزء الأيمن السقلي من كل ضابط هو الشرق الزمني بين نقطة In ونقطة Source clip لما الفيديو نامج ملف الفيديو المورضين حالياً (clip timecode).

من Adobe Premiere User Guide، القصال الرابع.

القص في عرض Source

كما رأيت تراً، يمكن عمل قص بسيط في نافذة Timeline. والاداء تحرير أكثر متعدداً للاستفادة من الأدوات الإضافية، يكون عرض Source الخاص بنافذة Monitor أفضل خيار.



ستقرم هنا باستخدام عرض Source وضوابطه لقص Logo. mov clip المرجودة بالفعل في Timeline . ثم سنقص وتجمع اثنين من clips معاً.

ا - انسخ Logo. mov clip لعرض Source بالنقر مرتين بالمارس على clip في Timeline.

Adobe After Effects عبارة عن رسم متحرك تم إنشائه في Logo. mov clip على المستخدام ملفات Adobe Photoshop و Adobe Photoshop. يحتوى clip على أشرطة لون في البداية والنهاية، وحيث أنك لاتريد ظهور أشرطة اللون في برنامج ملف الفيديو، فأنت تحتاج قصها.

 ۲ - اسحب shuttle slider الموجود أسفل عرض Source حتى تظهر أول القطة من جزء اللوجو الفعلي في clip.استخدم أزرار () Frame Back (() استخدم أزرار () القطة .
 لعرض تلك اللقطة .



shuttle slider تمت عرض Source.

٣ - في عرض Source، أضبط نقطة In بالنقر بالماوس على زر Mark In ())
 الموجود في الطرف الأيمن من خانات الضوابط.





الدرس الثالث التحرير الأساسس

تظهر أيقونة نقطة IT في المكان الصالى من shuttle slider وفي الركن الأيسر العلوي من اللقطة الواضحة في عرض Source.

- ٤ اسحب shuttle slider لتجد اللقطة الأخيرة من جزء اللوجو الفعلى لـ clip.
 - ه انقر بالماوس على زر (∤) Mark Out لتضبط تلك النقطة.



لاحظ أن زر Apply يظهر الآن فيق عرض Source. يظهر هذا الزر بعد أن حررت cip التي كانت موضوعة في نافذة Timeline. وبالنقر بالماوس على هذا الزر، تقوم بتطبيق التغييرات التي قمت بإعداداها.

٦ – انقر بالماس على زر Apply الموجود مباشرة فوق عرض Source.

تم قص Logo.mov clip في Logo.mov clip التقلة In ونقطة Out التى قمت بضبطهما في عرض Source في عرض Source. قص واتا ثلك، مع هذا، ترك فجوة بينها وبين clips. ستستخدم الآن أداة اختيار المسار (زَقِيًّا)، التى تمكنك من اختيار كل clips الموجودة على يمين أي clips في المسار. مع هذه الأداة، ستختار clips الموجودة على يمين أي Logo. mov clip وتحركهم لتفلق الفجوة.

 ٧ - في نافذة Timeline، اختر أداة اختيار المسار بوضع المؤشر على أيقونة اختيار Range (النطاق) (["])، مع الاستمرار في الضعط على زر الماوس، ثم السحب لليمين من أيقونة اختيار المسار.





- ضع المشير في أي وقت على Trot. mov clip حتى يتحول إلى مؤشر اختيار
 Logo. (السار). اسحب بالماوس اليسار حتى تنجنب Trot. mov clip إلى .mov clip



عندما ترفع يدك عن زر الماوس، فإن كل clips التالية في السارات المختارة تتحرك اليسار. يجب أن تكون الآن كل clips الثلاثة في Timeline تالية ليعضها البعض بدون وجود أي فجوات بينها. لاحظ أن clips منده ما تزال مختارة. ومن الأفضل أن تعتاد على إلغاء اختيار clips عندما تنتهى من أداء أي مهمة حتى لاتؤثر المهمة التالية عليها.

 ٩ - اختر أداة Selection (﴿) في نافذة Timeline لتلفى اختيار clips التي قمت بتحريكها تواً.

١٠ - اختر Save التحفظ المشروع.

القص والتجميع باستخدام عرض Source

في بداية هذا الدرس، قمت بإضافة clips للمشروع بسحبهم بصورة مباشرة في Clips في Lips أوضافة clips في Timeline. يمكنك أيضاً إضافة clips المشروع بسحب إحدى أو المزيد من clips في عرض Source، حيث يمكنك قصبهم باستخدام الضوابط المتاحة في نافذة Monitor. ويمكنك بعد ذلك إضافة clips ليرنامج الفيديو.

سحب clips لعرض Source

أولا، قم بتحريك اثنين من clips في عرض Source.



الدرس الثالث التحرير الأساسى

\text{\chinar{1}} - \text{\chinar{1}} \text{



يتم نسخ كلاً clips في قائمة Source ، وتظهر آخر clip مختارة في نافذة Project - وهي Aide مختارة في نافذة Source.

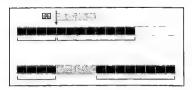
القص، والإدخال والوضع

قبل أن تبدأ في قص clips في عرض Source دعنا ننظر على ضحوابط التحكم التي ستتخدمها لإضافة clips في عرض ستستخدمها لإضافة clips الششروع بمجرد أن تم قصمها. عند العمل في عرض Source بمكنك إضافة clips بطريقتين هما: الإدخال والوضع، توجد أزرار Insert و Overlay باسفل نافذة Overlay.



Overlay ... - B Insert ... - A

يقوم زر Insert بإنخال clip فى سطر التحرير بتقسيم أى مادة موجودة إلى جزين، بدون استبدال أى جزء من المادة الموجودة. على النقيض من ذلك، يقوم زر Overlay بوضع clip فى سطر التحرير باستبدال أى مادة موجودة مدة clip التى تقوم بوضعها.



إنخال clip يقوم بعمل غاصل في المادة الموجودة ويحركها جانباً.



إيخال clip يستيدل مقدار مساوي من ملف الفيديق المجود.

الآن بما أنك تفهم ميادي، إدخال ووضع clips، فستقوم بقمن كا clips التي قمت بسحيها في عرض Source وتضيفها للمشروع، دعنا نلقى نظرة على clip التي ستقوم بقصها.

- √ التحريك وعرض القطة في عرض Source أو عرض Program، استخدم مفاتيح
 السهم اليسرى واليمني.
- ١ شغل Ride. mov clip بالنقر بالمارس على زر Ride إلى المرجود أسغل عرض Source في الكن ستقوم أولاً
 بقصها لإزالة أي زيادات مرجودة في نهايتها.



الدرس الثالث التحوير الأساسى

- ۲ اسحب shuttle slider الموجود أسفل عرض Source لتحديد نقطة في النصف الأخير من Ride. mov حيث يتغير المشهد إلى مسار مفتوح مع وجود حصان يجري باقصى سرعة من اليسار. اعرض آخر لقطة من الجزء الأول في clip تلك (﴿ إِلَّ) Frame Back (إِلَّ) .
- ٢ لتحديد هذه اللقطة بأنها نقطة Out، انقر بالماوس على زر Mark Out (﴿) الموجود
 أسفل عرض Source.



الآن بما أنك ضبطت نقطة Out الجديدة لـ clip تلك، فستقوم بإدخالها في بداية مشروعك. هذا قرار تحرير شائع، من المكن إتخاذه بعد تحديد أن المشروع قد يعمل بصورة أفضل مع وجود مادة إضافية في البداية. ثم قم بضبط نقطة الإدخال باستخدام عرض Program.

- ٤ اعرض أبل نقطة من Logo. mov clip في عرض Program الخاص بسحب shut- بسحب التحرير الدائم به إلى اليسار. فبسحبه اليسار، تكون قد وضعت سطر التحرير في دياية Timeline.
- انقر بالماوس على زر Inser] أيضع clip المقصوصة في مسار Video 1 المقصوصة في مسار Video 1 المجود في نافذة Timeline في مكان سطر التحرير.





يتم إدخال Ride. mov القصوص في بداية المشروع، ولقد استخدمت رر Insert ليتم إدخال Witz استخدمت رر Insert فقد لأنك لاتريد استبدال أي مادة موجودة، أما النقر بالماوس على زر Overlay فقد كان من المكن أن يستبدل جزء من Logo.mov.

 ٢ - قم بمعاينت clips الأولى القليلة بسحب سطر التحرير لبداية Timeline والنقر بالمارس على زر Play الموجرد أسفل عرض Program في نافذة Monitor. انقر بالمارس على زر Stop (■) عنما تنتهى من الماينة.

سنقوم بعد ذلك باستبدال Finish. mov clip بجزء من Field. mov clip في نهاية المشروع.

V - اختر Finish. mov من قائمة Source المجودة تحت عرض Source - ٧

تظهر Finish. mov clip في عرض Source. قبل أن يمكنك استبدال clip هذه، تحتاج قص حوالى ثانيتين من بدايتها . ستستخدم طريقة جديدة لتتحرك إلى مكان محدد في المشروع .

انقر بالماوس على عرض Source لجمله نشطاً، وانقر بالماوس على عرض Source المكان (المجموعة اليسري من الأرقام الخضراء أسفل عرض Source) لتحديد كل الأرقام، ثم اكتب 128. وإضعاط الله (Windows) Enter واضعاط على Premiere وقم 128 على انه 28 في الدية و 28 على اله 28 على الهدة).



يتقدم مرض Source الوقت المحدد: ستقوم بعد ذلك بضبط تلك النقطة على أنها نقطة In الجددة.



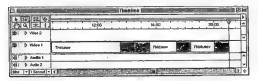
🕲 الدرس الثالث التحرير الأساسى

٩ - انقر بالماوس على زر Mark In (١٠).

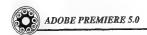
- ستقرم الأن بتحديد النقطة في Field. mov التي تريد عندها استبدال .Fimish التي تريد عندها استبدال .mov clip
- ١- اسحب Shuttle Slider المجود أسفل عرض Program لتحدد النقطة في Brogram التي يبدأ فيها فارس الحصان الوحيد الذي يتحرك إلى اليسار، بالمرور بين الفارسين الآخرين (في 17:00).
- ۱۱ انقر على زر Overlay (شكل) لوضع clip المقصوصة الموجودة في نافذة Video (شكل) لوضع line



تقوم الآن Finish. mov clip باستبدال Finish. mov clip



- اإذا أردت، يمكنك معاينة هذا التسلسل من clips بسحب سطر التحرير لبداية Field. mov والنقر بالماوس على زر Play الموجود أسقل عرض Program في نافذة Monitor.
 - ١٢ احفظ المشروع.

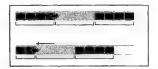


التعديل في Timeline

ستحتاج غالباً تعديل نقاط Out و IT بعد أن قمت بوضع عدد من clips في نافذة Timeline. تعديل أي clips يعتبر جزء من التسلسل سيؤثر على برنامج الفيديو بأكمله. ترجد أدوات خاصة في نافذة Timeline تسمح لك بتحديد كيف تؤثر التعديلات على clips الأخرى.

تنفيذ Ripple edit

في هذا الدرس، ستقوم بعمل ما يسمع Ripple edit. وهو يعدل نقطة IT أو Out و Lain . لـ clip واحدة ويغير clips الأخرى تبعاً لذلك، مما يغير المدة الكاملة ليرنامجك ولكن مع المقاظ على مدة clips الأغرى.



في Ripple edit، تتمرك كل clips التالية كرد فعل لهذا التغيير.

تذكر أنك تحتاج جعل مدة هذا المشروع 20 ثانية. لاحظ أن المدة الصالية أطول من تلك المدة قليادٌ. فلجعل المشروع 20 ثانية تماماً، ستقص Trot. mov، وهي (trot. mov، وهي لاتكون فيها نقطة 11، ونقطة Out، والتوقيت أمور هامة.

يتم الإشارة إلى مدة المشروع بشفرة وقت المدة، وهي المجموعة اليمني من الأرقام الخضراء التي يحددها رمز (▲) تحت عرض Program. إذا استخدمت الشوقاء التوقيقة التي تم تحديدها لنقاط التحرير في الخطوات السابقة، فإن المدة الكاملة للمشروع عند هذه النقاطة يجب أن تكون 20:20. فإذا كانت شفرة الوقت الموجودة على نظامك هي 20:20، فإن مدة المشروع الحالية تكون أطول بـ 20 لقطة. المجمودة على نظامك هي Trot. mov لنقية، سنقص 20 لقطة من نهاية Trot. mov.



الدرس الثالث التحريج الأساسى

ملاحظة إذا كان مشروعك أطول بأكثر من 20 لقطة، فاستخدم الأرقام الملائمة لشروعك بدلاً من قيمة 20 لقطة والأرقام التي ستشتقها منها في هذا التدريب.

 استخدم الضوابط الموجودة تحت عرض Program لتحريك سطر التحرير لأول لقطة من Field. mov (في 14:01). يصبح سطر التحرير الآن في المكان الفاصل من Field. mov و Trot. mov.



توجد timecode (شفرة وقت) المكان (المجموعة اليسرى من الأرقام الخضراء)

تحت عرض Program وهي تشير إلى الهقت في بداية Field. mov (14:01). ستحدد أين تضع نقطة Out الجديدة Trot. mov J بطرح 20 لقطة من نقطة Out الحاليـة الخاصة به.

٢ - اطرح 20 لقطة من 14:01.

توجد طريقة سهلة لعمل هذا وهي تحويل 14:01 لعدد مماثل تستطيع أن تطرح منه 20 لقطة. imcbase الضاص بهذا المسروع هو 30fps، لذا فإن الثانية الواحدة تساوي 20 لقطة. قم باستعارة ثانية واحدة من 14 ثانية، وأضفها (على شكل 30 لقطة) لجزء اللقطات الموجوبة في timecode الموجود (10:=0:+10:). هذا يعطيك timecode تساوي 13:31، يهذا مماثل لـ 14:01. قم الآن بطرح 20 لقطة (20:) من 13:11. ينتج عن هذا 13:11 وهذا هو للكان الذي ستضبط فيه نقطة Trot. mo.

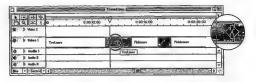
انقر بالماوس على عرض Program لجعله نشطاً، وانقر بالماوس على Return (Windows) Enter
 المكان لتحديدها، ثم لكتب 1311 واضعفط على Enter) (Windows)



.(Mac OS)

يقفز سطر التحرير إلى 13:11 في Timeline، في نافذة Timeline، امفتر أداة Ripple edit بوضع المؤشر على أيقونة Rolling edit (\$\#\$) والاستعمار في الضغط على زر المارس ثم اسحب بالمارس اليمن حتى أيقونة Ripple edit.

NE BANHA



عندما ترفع بدك عن زر الماوس، فإن كل clips الأخرى تتحول اليسار عقب القص الذى قدت بأدائه تواً لـ Trot. mov clip ، تتـفـــِــــ المدة الكاملة لمشروعك، وتصبح مدته الآن 20:00 تماماً.

k in his		Tunenne .	4		
12 × 1	0	0:00:12:00	0:00:16:00		0,00:20:00
∰: ÞYIdeo Z		+			
	Treinge		Philmoy	Eddamy .	\ - /
Apple 1					
Aurio 2					
Audio 3					



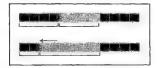
الدرس الثالث التحرير الأساسس

اذا أردت، يمكنك عرض التقيير الذي قمت به بالنقر بالمارس على زر Play (◄)
 الموجود أسفل عرض Program في نافذة Monitor.

٦ - احفظ الشروع.

عمل Rolling edit

توجد طريقة تحرير أخرى تعمل على سلسلة من clips تسمى Solling edit مدة والدوا وهى تقرم بتحديل نقطة المدة IID أن IID الشاصحة بدوات ولكنها تعدل أيضاً مدة والله اللجاورة، مع الصفاظ على المدة الكاملة الدوات الاثنين كما هى، فعندما تقصد والته تمتد والله الدة الكاملة لد clip الاثنين كما هى، لاحظا، مع ذلك، المد والكاملة لد clip الاثنين كما هى، لاحظا، مع ذلك، أنك يمكنك مد clip فقط إذا كانت clip تلك مقصوصة من قبل، بعضى أخر، لايمكنك جعل clip أطول مما هى – ولكن يمكنك فقط استعادة اللقطات التى كانت مقصوصة



Rolling edit يفير clips اثنين في أن واحد الحفاظ على مدة المشروع.

لضبط آخر اثنين من clips، ستقوم بدًاء Rolling edit، فبسبب آنك قمت بالفعل بتحرير برنامج الفيديو حتى وصل إلى 20 ثانية تماماً، فأنت لاتريد تغيير مدة البرنامج باستخدامك لـ Ripple edit.

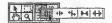
لضبط نقطة التحرير الجديدة، ابحث عن علامة بصرية في clip. ستجد أنه قرب منتصف Finish. mov clip، تقوم الفارسة بالربت على ظهر حصانها. لذا فستستخدم مكان يديها كإشارة لضبط نقطة التحرير.



١ - في نافذة Timeline، اسحب بالماوس في مسطرة الوقت فوق Finish. mov clip مندما تكون البد اليسرى للفارسة في أعلى وضع لها (في 17:14) في عرض -Pro ويتم لها (في 17:14) في عرض -gram أن قف السحب بالماوس، وانزك سطر التحرير عند تلك النقطة.



- في نافذة Timeline، اختر أداة Rolling edit وبضع المشير على أيقونة Ripple
) edit على زر الماوس افترة، ثم السحب به لليمين حتى أيقونة Rolling edit.





الدرس الثالث التحرير الأساسس

٣ - ضع المشير على نقطة التحرير بين Field. mov و Finish. mov. يتغير المشير إلى Finish. mov المشير الداة finish. mov اسحب المشير اليمين حتى ينجذب لسطر التحرير، ثم ارفع يدك عن زر الماوس.





لقد قمت الآن بتنفيذ rolling edit على كلا clips، مع الحفاظ على المدة الكاملة الهما.











٤ – احقظ المشروع.

تصدير القيلم

- ١ انقر بالماس في نافذة Timeline لاختيارها.
 - File -> Export -> Movie اختر ۲
- Y في مربع حوار Export Movie، انقر بالماوس على زر Settings.
- ٤ تاكد أن Quick Time مختاراً لـ File Type في Bntire Project مختاراً لـ Range



 م - تأكد أيضاً أن خيار Export Video مختاراً وإن خيار Export Audio ليس مختاراً. والقيم الافتراضية للإعدادات الأخرى - مثل Compression تعد إعدادات جيدة لهذا المشروع.



- ١ انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Export Movie Settings
- - ۸ عندما يكتمل برئامج ملف الفيديو، يتم فتحه في نافذة clip.
 - انقر بالماوس على زر Play لتشاهد ما قمت بإنشائه.

استكشاف البرنامج بنفسك

يمكن تجرية مشروع الفيديو الذي قمت بإنشائه تواً كيفما تريد. إليك بعض الاقتراحات الخاصة بهذا العمل:

- استخدم الأزرار الموجودة بأسفل نافذة Project لتغيير عرض clips في النافذة.
- استخدم أداة Rolling edit اتغيير عمليات التحرير بين Trot. mov و .Logo



الدرس الثالث التحرير الأساسى

mov ويين Field. mov و Finish. mov يمكنك اختيار Edit -> Undo بعد كل تفسر لتتراجم فه.

- استخدم الاختصارات المرضوعة في قائمة في Premiere Quick Reference في المعاربة المعاربة العمل.
 Card
- اشتح مربع حوار Timeline Window Options بالنقد بالمال على أيقونة السهم الموجودة قرب الركن الأيمن الطوى من نافذة Timeline. جرب أحجام الأيقونة المختلفة وتنسيقات المسار.

أسئلة للمراجعة

١ – ما هي طريقتي إضافة clips إلى Timeline؟

Y - أي طريقة لتجميع clips هي الأكثر ملائمة لإنشاء rough cut?

۲ ما هما طریقتا معاینة clips في مشروعك؟

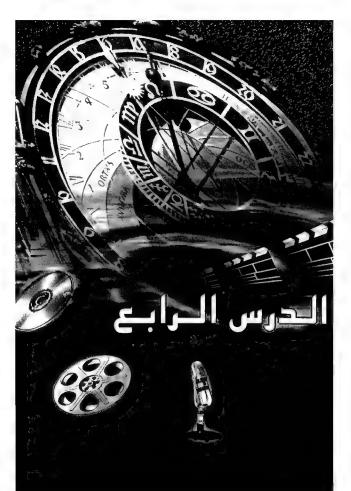
٤ - كيف تختلف وظيفة Insert عن طريقة Overlay؟

ه – تؤثر كل من Ripple edit و Rolling edit على تسلسل clips بطريقة ما. فأيهما لايمكن استخدامها مم clips الغير المقصوصة وبالذا؟



الإجابات

- ١ سحب clips في clips من نافدة Project، وفستع وقص clips في عسرض Timeline وقت Clips عسرض Source
- ٢ سحب clips في Timeline من نافذة Project. تسمع ال هذه الطريقة بأن تقوم
 بتجميع clips سريعاً ولايكون التحرير أمراً هاماً في ظك المرحلة.
 - ٣ تقديم وتأخير مسطرة Timeline والضغط على زر Play (▲).
- ٤ يؤثر Insert على مدة المشروع ولكته لايقس أي مادة، هذا على النقيض من -Over الذي يقص المادة واكنه يحافظ على مدة المشروع.
- لا يمكن لـ rolling edit أن يتم استخدامه مع selloling edit ميث أنه كلما
 مسغرت edit المتدت والله المجاورة، وهذا يمكن أن يمدث فقط إذا تم قص والله مسبقاً القصيرها.

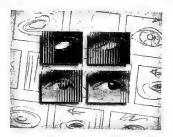


الدرس الرابيح

اضافة Transitions

على الرغم من أن التحول المحتى من وأن التحول المحتى من وأن البحر المحتى من وأن المحتى بنوع من وأن المحتى ال

وتأثيرات خاصة.



فى هذا الدرس، ستقوم بإنشاء مقدمة قصيرة لبرنامج تليفزيونى عن الأحادم، باستخدام transitions بين clips وحيث أن موضوع الأحادم مسلام لموضوع باستخدام فستستخدم مجموعة متنوعة منها فى هذا الدرس بطرق مثيرة، ستعلم بصفة خاصة كيفية عمل ما يلى:

- وضع transition باستخدام لوحة Transition.
 - معابنة transitions.
 - 🗷 ضبط خانات تحکم transition.
 - قص transition.

نبذة عامة عن transition

فى الدرس السابق، قمت بتجميع سلسلة من clips باستخدام أبسط transition وهو Cut.Cut هو تغير مفاجىء لـ clips أخر. وهو أكثر أنواع transitions شيوعاً فى الفيدي والأفلام وأكثرها تأثيراً، مع ذلك، قد توجد مشاريع خاصنة، مثل هذا المسروع، نتطب transitions أل zooms. يقدم تتطب dissolves مجموعة منتوعة من transitions للحصول على تأثيرات إبداعية عديدة ومختلفة.

بدأ العمل مع transitions

لكى تبدأ، ستنشىء مشروع جديد ثم تستورد video clips. تأكد أثك تعرف مكان اللفات المستخدمة فى هذا الدرس، قم بإدخال CD - ROM إذا كان خسرورياً. للحصول على مساعدة انظر جزء "استخدام ملفات Classroom in a Book.".

للتأكد أن خيارات Premiere مضبوطة على القيم الافتراضية، إنهى Premiere، ثم احذف ملف Preferences كما هو موضح في جزء "استعادة التفضيلات الافتراضية".

١ - ابدأ Premiere إذا كان Premiere عاملاً بالفعل، اختر Premiere إذا كان Premiere عاملاً بالفعل، اختر

٢ - في صريع حبوار Quick Time ، اخستسر Quick Time ليكون نظام
 ٢ - في مريع حبوار Editing .

دعنا نقوم بضبط بعض الخيارات الافتراضية التى سيستخدمها Premiere عندما تقوم بتصدير فيلم في نهاية هذا الدرس.

- ٣ انقر بالماوس على زر Next لعرض إعدادات الفيديو.
 - . Windows) ٤ فقط) اختر Windows) ٤
- م اكتب 240 في حقل بيانات Frame Size الأول. يدخل Premiere إتوماتيكياً 180
 في حقل البيانات الثاني.
 - ٦ اختر 5 ني خانة Frame Rate.
 - ٧ انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع الحوار New Project Settings

عرض الفيلم الكثمل

- إذا أردت رؤية ما ستقوم بإنشاؤه، يمكن إلقاء نظرة على الفيلم المكتمل.
- ا اختر Final Pinal بداخل مجلد Final Pinal بداخل مجلد Final مجلد Final بداخل مجلد Monitor.
 الفيتين في عرض Source من نافذة Monitor.
 - ٢ انقر بالماوس على زر Play لعرض برنامج الفيديو.

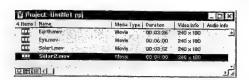
استيراد clips

أنت الآن مستعد لاستبراد ملقات Source الشروعك.

- ١ قم باستيراد الملقات بإحدى الطرق التالية تبعاً لنظامك:
- في Windows، اختر Windows -> File -> Import -> File مجلد Windows.
 كل الملفات (إلا مجلد Final) باختيار الملف الأول مع الاستعرار في الضيفط على مفتاح Shift ثم اختيار آخر ملف. ثم انقر بالمايس على Open.
- في Mac OS. اختر Multiple اختراط . File -> Import -> Multiple مجلد . Mac OS.
 ثم اختر Earth. mov وانقر بالماوس على Earth. mov نفس الشيء لـ
 . Done قم بالماوس على Solar 2.mov و Solar 2.mov



يتم إضافة ملفات الفيديق لنافذة Project.



افتح مربع حوار Import بصورة سريعة، انقر مرتين بالماوس في مساحة فارغة من
 نافذة Project.

لكي تجعل من الأسهل تحديد clips في نافذة Project، دعنا نغير العرض للنافذة.

۲ - اختر Window -> Project Window Options ، واختر Thumbnail View ، واختر window
 اوعرض مصغر) من القائمة بأعلى مربع الحوار، ثم انقر بالماوس على Ok.

ستقوم الآن بحفظ وتسمية الشروع.

 ٢ - اختر Pile -> Save ، واكتب Dream. ppj ليكون اسم المشروع. ثم انقر بالماوس على Save .

فى Windows، امتداد الملف الافتراضي لمشاريع Premiere، وهو ppj، يتم إضافته لاسم ملفك بصورة أتوماتيكية. في Mac OS، اكتب الامتداد كجزء من اسم الملف.

تداخل clips

لإنشاء transition بين اثنين من clips، تحتاج عمل تداخل لهم في مسارات Video 1A و Video 1B في نافذة timeline. يتم وضع المساحة المتداخلة فقط – وهي نهاية clip الأولى ويداية clip الثانية – في transition.

بصفة أساسية، قم بتداخل أجزاء من clips الفير الأساسية لبرنامج الفيديو، حيث أنه من المحتمل أن تختفي تلك الأجزاء بتأثير transition.

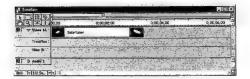


\ - في نافذة Timeline، تأكد من أن مسار Videol يتم ترسيعه بحيث يعرض مسارات Video 1A و Transition و Video 1B. إذا لم يتم ترسيعه انقر بالماوس على السهم الموجود على يسار مسار Video 1.



لكى تجعل من الأسهل رؤية clips في Timeline، ستقوم بتغير العرض.

- انقر بالماوس على شديط عنوان نافذة Timeline انتشيطها. اختر <- Window
 انقر بالماوس Timeline Window Options. ثم اختر حجم الأيقونة المتوسط، انقر بالماوس على OK.
- ٣ في الركن الأيسس المستقى من نافذة Timeline، لختر 1/2 Second من قائمة
 Time Units
- ٤ استحب Solar 1. mov من نافذة Project إلى مسسار Video 1 A في نافذة Timeline في نافذة Timeline

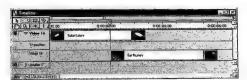


ستقرم الآن بتداخل بداية Earth. mov clip مم نهاية Solar 1. mov clip

م - تحت عرض Program الضاص بنافذة Monitor ، اسحب shuttle slider حتى
 تكون Timecode المكان (المجموعة الليسري من الأرقام الخضراء) 02:04.



 ١- اسحب Earth. mov في مسار Video 1B، مما يجذب نقطة In الشاصة بها اسطر التحرير.



V - اختر File -> Save. اختر

إضافة Cross Dissolve transition

\ - إذا كانت لوحة Transitions ليست مفتوحة، اختر Transitions المتر Transitions

يتم تمثيل كل transition بأيقونة مجاورة السمه.

٢ - في الركن الأيمن العلوى من لوحة Transitions، انقر بالماوس على السمم الأسعود
 الصعفير والغي اختيار Hide Descriptions في القائمة.

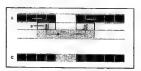


يتم توضيح الأيقونات في اللوحة بحجم أكبر.

- ٣ انقر بالمان على السبهم الأسبو، مرة أخرى وأختر هذه المرة Animate من
 القائمة. يتم تحريك أيقونات كل transition الأن، لتوضح لك بدقة كيفية عملها.
- اعرض لأسفل حتى تصل إلى Cross Dissolve transition في الوحة Transition في الفدة Transition، ثم السحبه إلى مسار Transition في نافذة Transition، في المساحة التي يتداخل فيها Stansition الاثنين، يقوم Premiere بوضع transition بين edips الاثنين، وتكون مدة transition مساوية لمدة المساحة المتداخلة، وهي ثانية واحدة.



يتم است ذام زر السهم (♦) (المسمى Track Selector) لضبط اتجاه Video 1A ((Video 1A إلى Video 1B)، أو من Video 1B إلى Video 1B).



تعمل transitions من مسار إلى مسار آخر (A) بالاتجاه الذي حدد (Track (B) من مسار إلى مسار آخر (A). Selector مما ينتج تأثير خاص في برنامج الفيدي الذي يتم تصديره (C).

فى معظم الحالات، يضبط Premiere انجاه transition بصدورة أتوماتيكية. مؤخراً في هذا الدرس، ستستخدم Track Selector وضوابط أخرى لتعديل transitions.

لماينة transitions (وتأثيرات أخرى) عن طريق السحب بالملوس في مسطرة Premiere, تحتاج الاستمرار في الضغط على مفتاح أداة التعديل، وإلا، فإن Premiere يعاين فقط video clips بعون أي transitions أو تأثيرات.

استمر في الضغط على مفتاح Windows) Alt أو مفتاح (Mac OS) Option) ثم
 اسحب في مسطرة Timeline لتحريك سطر التحرير على transition. لاحظ أن
 المؤشر قد تغير إلى سهم أصغو، مما يوضع أنك تعاين التأثيرات. تعمل المعاينة
 الأن في عرض Program من نافذة Monitor.



٦ - احققا المشروع،

استخدام لوحة Transitions يمكن Premier بشرق البيمة بسيمين Amasition يمكنك أن تضتار من بينها في لوحة Transitions. في اللوحة، تمثل الأيقينات الطريقة التي يعمل بها كل Aransition حيث A من وازاه الأولى و B هي وازاه الأولى و B المناف الثانية. لساعدتك على الاختيار، يمكنك تحريك هذه الأيقونات وعرض أوصاف منتصرة لها.

- لتحريك الأيقونات، اختر Animate (حرك) من قائمة لوحة Transitions.
- بيقاف تصريك الأيقونات، إلغى اختيار Animate الموجودة على قائمة لوحة.
 Transitions.
- لعرض أيقونات كبيرة ووصف مختصر لها، اختر Hide Descriptions (إخفى الأرصاف) من قائمة الوحة Transitions لإلغاء اختياره.
- لإخفاء Transitions المختارة، اختر واحد أن أكثر في لوحة Transitions، ثم اختر Hide Selected (إخفى transitions المختارة) من قائمة لوحة Transitions.

- لإستعادة Transitions المختفية، اختر Restore Transitions من قائمة لوحة Transitions، واختر Transitions التي تريد عرضها ثم انقر بالماوس على Show.
- لإعادة ترتيب transition في اللوحة، اسحب transition لأعلى أو لأسفل مكان جديد في القائمة.
- لترتيب transitions في اللوحة تبعاً للأسماء، اختر Sort by Name من قائمة اللوحة، من Adobe Premiere User Guide، الفصل الخامس.

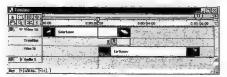
معاينة frame rate ب transition المراد

حتى الآن، قد استخدمت طريقتين المعاينة هما: النقر بالمايس على زر Play فى عرض Program والسحب بالماوس فى مسطرة Timeline. مع ذلك فزر Play مقصود. لماينات video clips فقط، أما transitions (والتأثيرات الأخرى) فليست موضحة، حيث أن هذا يمكن أن يأخذ وقتاً طويلاً فى المعالجة.

الاحتفاظ بالضغط على مفتاح أداة التعديل والسحب بالماوس في مسطرة transition ولكنه لايعطيك سرعة مصددة. لماينة transition والكنه لايعطيك سرعة مصددة. لماينة والثاثيرات الأخرى) ب frame rate (والتأثيرات الأخرى) ب Program (معدل اللقملة) احتاج استخدام طريقة ثالثة تنتج Program هذا لللف في عرض Aunitor عن من نافذة في عالم في نافذة في عادل .

قبل أن تنتج معاينة بهذه الطريقة، مع ذلك، تحتاج ضبط شريط مساحة العمل. يحدد هذا الشريط جزء مشروعك الذي تريد معاينته أو تصديره كملف فيلم.

١- استحب السهم المهجود. على الطرف الأيمن من شريط مساحة العمل ليشمل Solar
 Earth. mov



- Q لبعل work area bar (شريط مساحة العمل) يشمل كل clips المتجاورة، اضغط على Windows) Alt أن (Mac OS) Option) وأنت تنقر بالما في شريط مساحة العمل.

ينتج Premiere المعاينة، مع عرض status bar (شريط المعلومات). عندما تنتهى، فإن Clips الاثنين و transition بينهما يتم تشغيلهما في عرض Program.

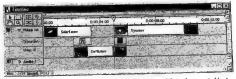
إضافة cross zoom transition

ستقوم الآن بإضافة filt ثالثة (Eye. mov) واستضدام Cross Zoom transition. الذي يقترب من filt وأحدة ويبتعد عن الأخرى. هنا يقوم Eye. mov دانه و Cross Zoom transition. بالاقتراب من نهاية Eye. mov clip ميتعد عن بداية Eye. mov clip.

- ١ من قائمة Time Units في نافذة Timeline، اختر Second ١
- Y تحت عرض Program من نافذة Monitor، اسحب shuttle slider هـتى تكرن نالكان 5:04. الكان 5:04.
- ٣ من نافذة Project، اسحب Eye. mov clip في مسار Video 1A مما يجذب نقطة In الخاصة بها إلى Edit line.

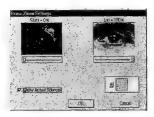
تتداخل الآن Eye. mov clips و Earth. mov لدة ثانية وإحدة.

٤ - من لوحة Transitions، اسحب Cross Zoom، في مسار Transition في المساحة التي تتداخل فيها Barth. mov و Berth. mov.



هذه المرة، ستعدل transition إلى حد ما.

- ه في نافذة Timeline ، انقر مرتين بالمانس على transition الذي قمت بوضعه تواً لفتح مريح حوار Cross Zoom Settings.
 - ٦ اختر Show Actual Source (وضع المصدر الفعلي).



اترك إعدادات End و Start كما هي، وبتأكد أن Track Selector يشدور الأعملي
 (1).



عندما يشير المؤشر لأعلى، سيبدأ Transition في الاقتراب من clip الموجود في مسار Video 1 A الموجود في مسار (Earth. mov) Video 1 B الموجود في مسار (Bye. mov)، مع الانتهاء بشكل العين.

يسمح لك transition هذا بتحديد مكان في كل clip بيدا منه العرض. ستحدد هذا الآن.

٨ - في عرض End السحب المربع الأبيض المسفير من منتصف العسورة إلى
 الإنمكاس في الجزء الأيمن العلوي من بؤيؤ العين.

يحدد هذا المربع أين ينتهى العرض،



- ٩ في عرض Start، اسحب المربع الأبيض إلى نفس المكان تقريباً مثل عرض End.
 - ١٠ انقر بالماوس على OK.
- ١١ قم بمعاينة Cross Zoom transition بالسبحب بالمارس فى مسطرة Mac) Option بالسبحب بالمارس فى مسطرة Mac) Option مع الإحتفاظ بالضغط على مفتاح (Windows) Alt).

إذا أردت، يمكن أيضاً إنتاج معاينة بـ frame rate محدد بضبط مساحة العمل لكى تشمل transition الجديد ثم الضغط على Windows) Enter أن Mac) Return أن (OS).



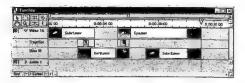
إضافة transitions متعددة

لإنشاء تأثيرات أخرى، يمكنك وضع اثنين أو أكثر من Transition معاً. سنقوم بتنفيذ هذا الآن لإعطاء آخر clip غن التسلسل تأثير يشبه تأثير الأحلام.

.Eye. mov clip انهاية edit line اسحب



٢ – من نافذة Project، أسبحب Solar2. mov clip في نهاية مسار Video IB، مما
 ٢ – من نافذة Out الخاص بها إلى Edit line.



قبل أن تضع transition، إلقي نظرة على كلا clips لكي ترى شكلهما بصورة فردية.

- ٦- انقـر مرتين بالماوس على Eye. mov clip في نافـدة Timeline بصيث تظهـر في
 عرض Source. ثم انقر بالماوس على زر Play لمرض Source
 - ٤ قم يعمل نفس الشيء لـ Solar 2. mov clip.
- من لوحة Transition، اسحب Solar 2. mov اسحد المحدث ا



ستقوم الآن بتقصير transition هذا بحيث يمكنك إضافة transitions أخرى لنفس مساحة التداخل، دعنا نقوم أولاً بتغيير عرضك لساحة transition.

- من قائمة Time Units في نافذة Timeline اختر 8 Frames. هذا سيجعل من الأسهل تفيير حجم Time Units الذي قمت بوضعه تواً بميرية دقيقة. قم بإزاحة Timeline عتى بمكك رؤية transition الذي قمت بإضافته تواً.
 - اذا كانت لهجة Info ليست ظاهرة، اختر Show Info ليست ظاهرة، اختر
- ٨ اختر آداة Selection (﴿) (إذا كان ضرورياً) وضعها على الحافة اليمنى من Sliding Bands transition حتى تتحول إلى مشير القص (+4+).

اسحب العافة الآن حتى يكون عرض Cursor At في لوحة Info يساوي 7:20.



- ٩ من قائمة Time Units في نافذة Timeline، اختر 4 Frames ثم اسمب شريط العرض في نافذة Timeline حتى يظهر Sliding Bands transition مرة أخرى.
- ١٠ تأكد أن Track Selector في أيقونة Sliding Bands Transition يشمر الأسفل
 (4). إذا لم يكن الأمر كذلك، انقر بالماس عليه.

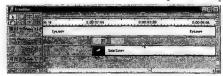
يبدأ Eye. mov clip مع Eye. mov clip وينتهي مع Solar 2. mov clip. دعنا نعاين هذا.

\\ ا حامتفظ بالضعفط على مفتاح Windows) Alt) أو مفتاح (Mac OS) Option). واسحب بالماليس في المسطرة من خلال Sliding Bands transition



نسخ Transitions

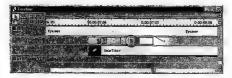
- ستقوم الآن بنسخ ثلاث نسخ إضافية من Sliding Bands transition لإنشاء تاثير أطول وأكثر تنوعاً.
 - ۱ في نافذة Timeline ، اختر Sliding Bands transition واختر Copy واختر
- انقر بالماؤس في مسار Transition بعد Sliding Bands transition تماماً، مما
 حدد المساحة الفارغة.



- اختر Edit -> Paste اختر

تظهر نسخة من نفس transition بعد transition الأول تماماً.

٤ - في النسخة، انقر بالماس على Track Selector لجعل السهم يشير الأعلى (♠).
هذا ينشئء transition يتحرك من مسار Video 1B إلى مسار 1B.



دعنا نعاين الذي قمت بأدائه.

ه - في نافذة Timeline، استمر في الضغط على مفتاح Option أو Alt واسحب بالمارس في مسطرة Timeline على نسختي Sliding Bands transition.

في النسخة الأولى، يبدأ Eye. mov clip مع Eye. mov clip وينتهى مع Solar 2. mov. كما النسخة الثانية، يبدأ transition مع Solar 2. mov معروض في نافذة Trimeline الذلك، فإن transitions نتبع الاتجاهات التي تحددها أسهم Track Selector.



عكس sliding bands

ستقوم الآن بإنشاء نسختين من نفس transition، ولكن هذه المرة، سنعكس حركة (transition (نمالق النبنيات المنزلق)، مما يجعلها تنزلق من اليمين إلى اليسار.

انقر بالمان في مساحة مسار Transition بعد Sliding Bands transition
 الثاني مباشرة.

يتم تحديد المساحة الفارغة الآن.

- اختر Edit -> Paste اختر

يتم لمبق Sliding Bands transition الذي قمت بنسخه مسبقاً في المسار.

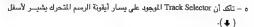
٣ - انقر مرتين بالماوس على تلك النسخة لتفتح مربع حوار Sliding Bands Settings.

2 - اختر Show Actual Sources - ٤



حيث أن Sliding Bands transition السابق انتهى بـ Eye. mov clip، فسينتهى Solar2. mov clip هذا مع Solar2. mov clip.

ADOBE PREMIERE 5.0



العكس حركة sliding bands، انقر بالمارس على Forward / Reverse Selector
 الموجود على يمين أيقونة الرسم المتحرك.

يتغير F (اللأمام) إلى R (الخلف)، وتوضع أيقونة الرسم المتحرك bands (الذبذبات) تتحرك في الاتجاه المعاكس.

ستلاهظ وجود. خانتي تمكم أخرتين قرب أيقونة الرسم للتحرك. يوجد حول الأيقينة نفسها أربع مثلثات، تسمى Edge Selectors، اثنان منها باللون الأحمر واثنان الخصر واثنان القصر التقل المنافقة باللون الأحمر على يسال ويمين الأيقينة – الملونة باللون الأحمر – أن Edge Selectors الموجوبة على يسال ويمين الأيقينة – الملونة باللون الأحمر وأسفل الأيقينة تحدد أن Siding bands تتحرك بصورة عموبية. يتم تحديد Edge دات اللون الأحمر.



A : حركة أفقية.

B : حركة عمونية.

C : للأمام أن للخلف.

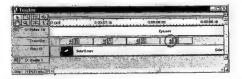
Anti - aliasing : D متخفض، أن عالى أن ملفي،

أسىقل Forward / Reverse Selector يوجد زر آخر. وهر يتحكم في إذا كان anti - aliasing يستخدم anti - aliasing (صقل) أم لا. حيث يدمج transition

- ٧ في مربع حوار Stiting Bands، انقر بالماوس على OK. أخبراً لتكرر Stiding Bands التعكس أول الثين، ستقوم بنسخها واصفها مرة أخرى.
- ٨ النسخة الثالثة من Sliding Bands transition (وهي التي قمت بتعديلها توا) يجب
 أن يتم اختيارها، فإذا لم تكن مختارة، اخترها، ثم حدد Copy.
- ٩ حدد المساحة القارغة في مسار Transition بعد transition الثالث. ثم اختر Edit
 -> Paste

تظهر نسخة أخرى من transition في مسار Transition.

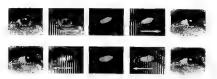
۱- في نافذة Timeline ، انقر بالماس على Track Selector في أيقوبة Timeline في أيقوبة ransition بحيث بشير لأعلى.



دعنا ننظر على ما يحدث باختصار، لقد قمت بإنشاء أربع نسخ من نفس transition، مع تغيير أتجاهه لأسفل، ولأعلى ولأسفل ثم لأعلى، وتغيير حركة نبنبات النسفتين الثانيتين. دعنا نعاين هذا بـ frame rate

 ١١ - من قائمة Time Units في نافذة Timeline، اختر Second 1. هذا سيجعل من الأسهل إيجاد شريط مساحة العمل. ١٢ - استحب أى من نهايتى شريط مساحلة العمل ليشمل كلاً من Solar 2. mov و Solar 2. mov.
 ال Eye. mov.

ينتج Premiere الماينة ثم يشغلها في عرض Program



Yr لشاهدة المعاينة مرة أخرى، أضغط على Windows) Enter أو Windows). و ١٢
(OS). حيث أن Premiere لايحتاج إنتاج الماينة مرة أخرى، فإن الماينة تعمل في عرض Program فوراً.

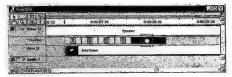
١٤ - احفظ المشروع،

إضافة Zoom transition

لإنهاء المشروع، ستقوم بإضافة Zoom transition، الذي يعمل بصورة مختلفة قليبًا و Cross Zoom، الذي يعمل بصورة مختلفة قليبًا عن Cross Zoom بعرض عنصر داخل واناء، يقوم Zoom بتصنفير أو تكبير clip في clip الثانية، مع تشغيل الاثنين معاً. ستستخدم Zoom transition لإنشاء شكل مدرج ومركز للعين (Eye. mov في Eye. mov) ما داخول (Video في Solar 2. mov).

\ – من قائمة Time Units في نافذة Timeline، اختر Prames 8. هذا سيجعل من الأسهل العمل مع transition الذي ستقوم بإضافته.

٢- من الهدة Transition، اسحب Zoom transition في المساحة المتداخلة الباقية
 بين Solar 2. mov clips و Byc. mov



- ٧ باستخدام أداة Selection (﴿)، اسحب الصافة اليمنى من Solar 2. mov و Eye. mov و Eye. mov
 - ٤ في نافذة Timeline، انقر مرتين بالماوس على Zoom transition.
 - ه في مربع حوار Zoom Settings، اختر Show Actual Sources.



- كتصفير Eye. mov، اسحب slider الموجود أسفل عرض End إلى 68%.

تقل Eye. mov clip إلى %68 من حجمها، ويتم تركيزها في منتصف Solar2. clip



٨ - انقر بالماس على OK.

دعنا نعابن هذا،

 ١- استمر في الضغط على مفتاح Alt أو مفتاح Option واسحب بالمابس المسطرة على Zoom transition.

ينتهي المشروع عندما تصل العين إلى 88%. لإنهاء المشروع، سنستمر في الاحتفاظ بالعين في نهاية العرض كجزء داخل النجرم، لعمل هذا، تحتاج إنشاء نسخة أخرى من Zoom transition، مع الاحتفاظ بنسب End و Stat كما هي.

- ١٠ من لوحة Transition، اسحب Zoom transition في مساحة التداخل الباقية بين Bye. mov و Solar2. mov
- ١١ إذا كانت الحافة اليمنى من Zoom transition الثانى لاتلائم تماماً نقطة Solar 2. mov الخاصة به Solar 2. mov و Bye. mov، اسحبها اليسار أو اليمين حتى تقوم بذلك.



- ۷۲ انقر مرتین بالماوس على Zoom transition الشانى لفتح مربع حوار Zoom.
 Settings
 - ۱۳ إذا أردت، اختر Show Actual Source.
- ۲۵ تاکد أن Track Selector يشير لأسفل، وانقر بالماوس على Forward / Reverse.
 Reverse حتى يتم ضبطه على Reverse.
- اسحب slider الموجود أسفل عرض Start إلى 88%. ضبط قيمة Start على
 8% يعمل على استمرار الشكل السابق لنموذج Zoom transitions.
 - ١٦ اسحب slider الموجود أسفل عرض End إلى 68%.
- فضيط End على 68% يصافط على Eye. mov clip في حجمه الحالى كجره داخلي في Eye. mov clip بينما يستمر كل منهماعلى العمل لثانية أشرى. احتفظ بالإعدادات الأخرى كما هي.
- Q لضبط قيمة Start وقيمة End على نفس إعداد مربع حوار Zoom Settings. اضغط على مفتاح Shift مع الاستمرار في ذلك ثم اسحب أي من المتزلقات.
 - ۱۷ انقر بالماس على OK.
- ۱۸ لمعاینة نهایة المشروع، اضعفط على مفتاح Alt أو Option واستمر في ذلك .
 واسحب بالماوس في مسطرة Timeline على الجزء النهائي.



الضعف على Alt/Option مع السحب بالمارس في مسطرة Timeline يعطيك معاينة سريعة لعملك ولكن بدون تحديد وقت نقيق. الحصول على شكل أكثر دقة لعملك، دعنا ننتج معاينة المشروع باكمله.

١٩ - قم بترسيع مساحة شريط العمل ليقطى الوقت الكامل للمشروع وأضغط على (Windows) Enter) أو (Mac OS) Return).

تصدير الفيلم

- انقر بالماوس في أي مكان في نافذة Timeline لجعلها نشطة. هذا يؤكد أن
 Source يصدر المشروع باكمله. وإذا كانت نافذة Monitor وعدض Premiere يصدر المشروع باكمله. وإذا كانت نافذة clip فقط المعروض مختارين بدلاً من نافذة Timeline ، سيقوم Premiere بتصدير clip فقط المعروض في عرض Source.
 - ۲ مختر File -> Export -> Movie.
 - ٣ في مربع حوار Export Movie، انقر بالماوس على زر Settings.
- e تاكد أن Quick Time مختاراً لـ File Type في Entire Project مختاراً لـ Range
- تاكد أيضاً أن Export Video مختاراً وأن Export Audio ليس مختاراً. القيم
 الإفتراضية للإعدادات الأخرى، بما في ذلك Compression (الضغط)، جيدة لهذا
 المشروع. ولقد قمت بضبط هجم اللقطة ومعدلها عندما بدأت المشروع.
 - . Export Movie Settings إنقر بالمارس على OK لإغلاق مربع حوار
- في مربع حوار Export Movie، اكتب Dream. mov ليكون اسم برنامج القيديو.
 وانقر بالمانس على Windows) Save) أن Mac OS) OK).
- يبدا Premiere في تنفيذ الفيلم، مع عرض شريط معلومات يقدم تقرير عن مقدار الوقت الذي يستشرق هذا الإجراء. عندما يكون الفيلم جاهزاً، يتم فتحه في عرض Source.
- انقر بالماوس على زر Play لتشاهد ما قمت بإنشائه. قد تلاحظ أن بعض اللقطات
 يتم إسقاطها أثناء التشفيل. هذا يعتمد على النظام الذي تستخدمه ومعدل اللقطة
 الذي يتم تصدير الفيلم به.

استكشاف الشروع

جرب المشروع الذي قمت بإنشائه كيفما تريد. إليك بعض الإقتراحات:

- جرب تغییر اتجاه transition (انقر بالمایس علی Track Selector)، ثم عاین النتائج.
- افتح مربع حوار إعدادات إحدى transition (بالنقر مرتين بالمارس على transition) وانظر كيف تؤثر الفيارات على transition.
- انظر على الفروق بين أيقونات transition عندما تغير حجم الأيقونات في مربع
 حوار Timeline Window Options (اجعل نافذة Timeline Window -> Timeline Window
- استخدم الاختصارات المهجودة في Premiere Quick Reference Card وفي
 Timeline المماينة في نافذة Monitor في نافذة Timeline

أسئلة للهراجعة

- ۱ ماهي طريقتا معاينة transitions
- ۲ ماذا یفعل زر Track Selector فی Stransition
- ٣ ماهن الهدف من إمكانية Anti Aliasing التاحة في عدد من stransitions
 - ٤ ماذا يفعل زر Forward / Reverse في Forward أ
- ه ماهما طریقتا الحصول علی معلومات أكثر داخل لوجة Transition عن transition

الإجابات

- المسع بالمان في مسطرة Timeline مع الاستمرار في الضغط على مقتاح (Windows) Alt أو (Mac OS) Option)، أو عمل معاينة العمل بالضغط على (Windows) Enter).
- Y يضبط ن Track Selector اتجاه transition على سبيل المثال، من مسار Video 1 B.
 1 A إلى مسار I A D.
 - ٣ يقوم Anti Aliasing بتنعيم حواف التأثير، مما يقلل من الشكل الخشن للحافة.
 - a يضبط زر Forward / Reverse اتجاه التأثير المستخدم في transition.
- o إلغى تصديد Hide Descriptions في قائمة Transition Palette، أن اختر Animate في قائمة Arimate .



الدرس الخامس

إضافة صوت

تفسيف المسيدة الموثرات المسيدة الموثرات المسيدة المسيد ال





الدرس الخامس إضافة صوت

لكى تتملم كيفية الممل مع المموت فى Premiere، ستقوم بإنشاء إعلان ترويجى عن مهرجان الأفلام، باستخدام عند من الطرق الأساسية الخاصة بالصوت. وسنتعلم بصفة خاصة كيفية عمل مايلي:

- وضع clips منوت.
- تعبيل تلاشيات الصوب ودرجته.
 - فصل clips الصوت والصورة.
- تزامن مسارات العنورة والعنورة.

بدأ العمل

بسبب أنك ستمتاج وضع clips صوت في هذا الفصل، فتأكد أولاً أن مكبرات أو سماعات جهاز الكمبيوتر معدة اتشفيل أصوات بدرجة ملائمة. بالإضافة إلى ذلك، تأكد أنك تعرف مكان الملفات المستخدمة في هذا الدرس، وقم بإيضال CD - ROM إذا كان ضرورياً. للحصول على مساعدة، انظر جزء "استخدام ملفات Classroom in a Book.".

التأكد أن خيارات Premiere معدة على القيم الافتراضية، قم بإنهاء Premiere، ثم احذف ملف الخيارات كما هو موضع في جزء "استعادة التفضيلات الافتراضية".

- \ إبدأ Premiere. إذا كان عاملاً بالفعل، اختر Project إذا كان عاملاً بالفعل، اختر
- Y في نافذة New Project Setting Mode J Quick Time. اختر Mew Project Settings واختر Timebase J 30

دعنا نقوم بإعداد بعض النيارات التى سيقوم Premiere باستخدامها عندما تصدر فيلم فى نهاية هذا الدرس.

- ٣ انقر بالمانس على زر Next لعرض إعدادات ملف الفيديو.
- Windows) ٤ فقط) اختر Video في خانة Windows) ٤
 - ه اكتب 240 في مربع Frame Size الأول.

يقوم Premiere بإدخال 180 أتوماتيكياً في حقل البيانات الثاني.

- ٣ اختر 15 في خانة Frame Rate.
- ٧ انقر بالماوس على زر Next لعرض إعدادات الصبوت.
- A اضبط Rate على 11 kHz واضبط Format على 8 bit Mono
- . New Project Settings إغلاق مريم حوار OK على OK انقر بالماوس على

عرض الفيلم الكثمل

إذا أردت رؤية ما ستقوم بإنشائه، يمكن إلقاء نظرة على الفيلم المكتمل، بسبب أن أجزاء هذا الدرس تسمح لك بإتخاذ قرارات التحرير الخاصة بك، فقد يكون برنامج الفديو الخاص يك مختلف قليلاً.

اختر File -> Open وانقر مرتين بالماوس على ملف 05 Final. mov في مجلد
 المحتر O5 Lesson داخل مجلد .G5 Lesson

يفتح برنامج ملف الفيديو في عرض Source الخاص بنافذة Monitor.

٢ - انقر بالماوس على زر Play () لعرض برئامج الفيديو.

استيراد وتنظيم clips

الآن أنت مستعداً لاستيراد ملفات source. للحفاظ على تنظيم الأمور, ستقوم بإنشاء. Bin (صندوق) للفات الصوت ثم تحرك هذه اللفات في sound bin.

- ١- قم باستيراد الملفات بإحدى الطرق التالية، تبعاً لنظامك:
- المقدر Mac OS، المقدر Mac OS، المقدر File -> Import -> Multiple مجلد Mac OS، المقدر Mac OS، المقدر Danger. من انقر بالمالوس على Import. ثم بعمل نفس الشيء للملقات الباقية، ولكن لاتستورد ملف Final. ثم انقر بالمالوس على Done.
- نع في Windows، اختر File -> Import -> File أواقتح مجلد Windows. اختر كل المنطق الأول، مع الاستمرار في الضغط بالماوس على زر Shift ثم اختيار الملف الأخير. انقر بالماوس على Open. يتم إضافة ملفات الأخير. انقر بالماوس على Project. يتم إضافة ملفات الفديد والمدود والمدود للماوت لنافذة Project.

الدرس الخامس إضافة صوت



Bins هي حاويات يمكنك إنشائها لتخزين وتنظيم ملفات clip. ستقوم بإنشاء bin للفات الصوت.

- Y انقر بالماوس على نافذة Project -> Create أشطة. ثم اختر <- Project -> Create
 اكتب Sounds ثم انقر بالماوس على OK.
- ٣- في نافذة Project. استمر في الضغط على مفتاح (Windows) Control أو مفتاح (Windows) (المفتاح (Windows))، وإنقر (Mac OS) Shift (الإلغاء اختيارها)، وإنقر بالمالس على أيقونة (Ancror. aif)، و Suspense، و Shadow. aif، و Sounds bin الختيارها. ثم السحبها الإيقونة Sounds bin
- لكى تجعل من الأسهل التعرف على clips في نافذة Project، دعنا نغير عرض النافذة.
- اختر Window -> Project Window Options ، واختر Thumbnail View ، واختر Window
 وعرض مصفر) من القائمة بأعلى مربع العوار ثم انقر بالماس على OK.
 - أخيراً، ستقرم بحفظ وتسمية المشروع.
- م اختر File -> Save با File من القدر بالماوس على الاسم. ثم انقر بالماوس على Frile -> Save بالموس على Save.
 في Windows بنام المتداد الملف الافتراضي لمشاريع Project وهو ppj، يتم إضافته لاسم ملفك بصورة أتوماتيكية. في Mac OS، اكتب الامتداد كجزء من اسم الملف.



إنشاء L - cut

يستخدم الفيديو والفيام طريقة تسمى split edit لإنشاء transition مس بين المشاهد. في split edit الفيديو، يمتد الصدوت الذي ينتمى لـ clip واحد في واحد أو أكثر من clip المجاورة، فقد يمتد صدوت مشهد الفابة الهاديء، مثلاً، في مشهد أخر به أكثر من clip المجاورة، فقد يمتد صدوت مشهد الفابة الهاديء، مثلاً، في مشهد أخر به لحد نرع خاص من split edit، يسمى L - cut ونقوم فيه بمد الصدوت فقط في التالى.



L - cut يسمح أمس (A) clip أن يمتد في L - cut

فصل الصوت والصورة

عندما تقوم بتصوير مشهد بكاميرتك، فانت تلتقط الصوت والصورة معاً في نفس الوقت. وعندما تقوم بتصويل المشهد إلى أرقام، يتم وصل الصورت والصورة معاً في ملف واحد، في Premiere، يصرف هذا باسم hard link. يمكنك فسصل هذه الاتصالات لاستبدال أو تحرير الصوت والصورة بطريقة مصتقاة. في درس تالي، ستقوم مؤقتاً بخطي clips المتصلة بدلاً من فصل الاتصال (انظر جزء "إنشاء split edit). ستبدأ بتجميع أول الثين من clips الفيديو في المشروع.

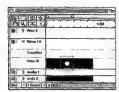
- ا دافل بالمارس على شريط عنوان نافذة Timeline لجعلها نشطة. اختر Window ملى شريط عنوان نافذة Timeline كالمتحدد المتحدد الم
- ٢ في نافذة Timeline، تأكد أن مسار Video 1، يتم توسيعه بحيث يتم عرض مسار Video 1B ومسار Transitioin إذا لم يتم توسيعه، انقر بالمارس على السهم الموجود على يسار مسار Video 1.
- ٣ من نافذة Project، اسحب Door. mov في مسار Video 1B، مما يضعها في

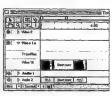


الدرس الخامس إضافة صوت

نقطة بداية Timeline.

هنا قمت بوضع clip في مسار Video 1B لأنك ستقوم بعد ذلك بوضع clips في مسار Video 1A.





عندما تضع clip في مسار Video 1B يتم وضع جزء الصوت من clip الترماتيكياً في مسار Audio 2. عندما تضيف clips بها صوت لسار Video 1A، يظهر المبوت في مسار Audio 1. لاحظ أنه أثناء تحريك clip في Timeline، يتحرك جزء الصوت

٤ - اسحب Hall 1. mov من نافذة Project إلى مسار Video 1B ، مما يجعل Door. mov ما يجعل تلك تنجذب انهاية video.

دعنا نلقى نظرة على ماقمت بتجميعه حتى الآن.

م - اجعل شريط مساحة العمل يقطى كل clips المتجاورة بالضغط على Alt على (Clips المتجاورة بالضغط على (Windows) (Windows) و (Windows) (Mac OS) Return).



يعمل المدوى مع المدورة. بسبب أن المدوى في 1. mov تسجيله بعيداً عن الباب أكثر من المدوى في Door, mov، فمن المدعب سماع الباب أثناء فتحه. بدلاً من ذلك، ستحنف صوى Hall 1. mov وتسمح للصوى من Door, mov أن يمتد في ذلك،

" - انقر بالماوس على جزء الصوت في Hall I. mov لاختياره.

٧ – اضغط على مفتاح Delete الموجود على أوحة المفاتيح لحذف الصورت.

क्षां वात	1111 16 2	- 0			
20	X 1.00:00	0:00:04:00	0:00:08:00	0:00:12:00	
BI	Video 2				
B: -	♥ Wdee 1A				
_					
	Trapillan				
	Vision III Deep	mry Hell			
OF"	D Andia I				

يصتوى Door, mov clip الذي قمت بإضافته لنافذة Timeline على صدوت ومدورة متصلين، في هذا الدرس، ستقوم بقصل الصدوت والمدورة لتخريرهم بصدورة منفصلة.

٨ - اختر جزء الصوب أو الصورة من Door. mov clip.

ا منتر Edit -> Break Link. - ٩

لم تعد أجزاء الصنوت والصنورة في clip متصلة، لذلك يمكن تحريكها وقصبها بصنورة منفصلة.

قص الصبور

ستقوم بعد ذلك بقص clip الأولى حتى يتلائم الحدث مع الحدث الوجود فى Hall clip الذى يتبعه. هذا سيسمح لك أيضاً بعد المدوت من Door. mov فى الثانية. الثانية.



الدرس الخامس إضافة صوت

اسحب Shuttle Slider الموجود أسفل عرض Program لإيجاد اللقطة في المحرف mov
 الواقعة قبل أن يبدأ معطف الرجل في إخفاء مقبض الباب (في 2:03).



Y - في نافذة Timeline، اختر أداة ripple edit.



 "Timeline في المشير على نهاية Door. mov video. يتحول المشير إلى أداة ripple edit.

٤ – قم بقص جزء الصورة بسحبه اليسار حتى ينجذب لسطر التحرير.

لقد أكملت الآن L - cut، الذي يمتد فيه صبوت clip في clip التالية.

ه – اختر أداة Selection (🛕) لإلغاء اختيار أداة ripple edit.

ستقوم الآن بإضافة video clip الجديد.

٣ - اسحب Feet 1. mov clip إلى اليمين تماماً من Hall 1. mov clip في مسار. Video 1B.





- هم بعد شريط مساحة العمل ليشمل clips التي قعت بإضافتها تواً، ثم اضغط على
 - Videows) Enter (Windows) قد (Mac OS) Return) ألماينتها.

٨ - احفظ المشروع باختيار Save.



استخدام markers

تقدم markers (الحددات) طريقة تحدد مناطق مهمة زمنياً. فهى تساعدك على وضع وترتيب clip على عدد من المحددات وضع ورتيب clip على عدد من المحددات يصل إلى والله والإنسانة إلى ذلك بمكن أن يحتوى Timeline وكل والا على عدد من المحددات بنفس عدد من المحددات غير المرقمة يصل إلى 909. قم بالعمل مع المحددات بنفس الطريقة تقريباً التى تعمل بها مع نقاط Out و In ولكن على عكس نقاط Du و In ولكن على عكس نقاط Du و In ولكن على عكس نقاط Timeline فإن المحددات تكون للإشارة فقط ولاتفير برنامج الفيديو. بصفة عامة، قم بإضافة محدد لـ Timeline للإشارة إلى النقاط الهامة داخله، وقم بإضافة محدد لـ Timeline للإشارة إلى النقاط الزمنية المهمة التى تؤثر على clips مخددة، مثل تزامن الصوت والصورة على clips مختلفة.

عندما تضيف محدد لـ clip في عرض Source ، سيكون هذا المحدد، وأي محددات الخرى في Timeline ، موجود مع clip عندما تضيفه إلى Timeline. مع ذلك، إذا منتبع clip من نافذة Project وأضغت محدد له، ان يتم إضافة المحدد لأي نسخ clip للوجودة بالغفل في Timeline.

عندما تضيف محدد ل Timeline أن أمرض Program فإنه يظهر في كل من عرض Timeline ومرض Program، وأكن لايتم إضافته لأي master clips. يظهر المحدد الذي تضيفه لـ clip في Timeline هذا ، والمحدد الذي تضيفه لـ Timeline نفسه يظهر على مسطرة الوقت.

من Adobe Premiere User Guide، القصل الرابع.

استخدام محددات لعمل تزامن بين clips

عند العمل مع clips، صدوت متصلة بصدورة، فمن المحتمل أن تصادف مواقف تحتاج فيها عمل تزامن بين صدوت وصدورة clip. في هذا الجزء من الدرس، ستقوم بعمل cut لاتئين من clips يعبرا عن رجل يمشى، تم تصدويره من رزايا مختلفة. إحدى clip لايوجد بها صدوت، لذلك فأنت تحتاج رضعها حتى تتلائم خطوات القدم فيها مع الصدوت المناسب لها في جزء الصدوت الموجود في clip الأخرى التي يوجد بها رجل يمشى، أدق الطرق المرجودة وأبسطها لعمل تزامن بين clips تلك هي إدخال محددات عند الأحداث المتلائمة في كلا clips.

ستبدأ بتحديد خطوة القدم في clip التي سيتم وضعها.

 انقر مرتين بالماؤس على Feet 2. mov clip في نافذة Project لعرضه في عرض Source.

۲ – شغل clip بالنقر بالمارس على زر Play (🍆).

٣ - است على shuttle slider المهجود أسفل عرض Source لتحديد أول خطوة لقدم
 الرجل اليمنى. قم بالبحث عن أول لقطة التي يلمس فيها كعب القدم اليمنى الأرض.



PS.S.A. POLIDIDAD

ستقوم الآن بتحديد هذا المكان. يسمح لك Premiere باستخدام محددات رقمية أو غير رقمية. المحددات الرقمية أفضل لأنها تسمح لك بالقفز بسرعة إلى المحدد بالضغط على (Windows) Control) أن (Mac OS) Command) متبوعاً برقم المحدد. يمكن لكل clip أن يحصل على عدد من المحددات الرقمية يصل إلى عشرة محددات.



ستقوم الآن بإدخال محدد في Timeline، باستخدام عرض Program 1. 1. Program mov clip کمرشد.

بأعلى المبورة في عرض Source.

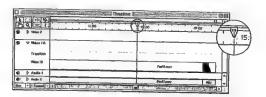
- الكي تقوم بتحديد أو عمل تزامن للأصوات في clip صوت، قم بعرض clip على شكل موجة، ثم قم بتوسيع مسار الصوت بالنقر بالماوس على السهم المجاور للمسار، تظهر الأصوات كنيضات في شكل الموجة المروضة بأسفل مسار الصوت.
- ه اسبحب shuttle slider الموجود أسبقل عرض Program حتى تقوم عبروض Program و Source بعرض نفس النقيقة في المدث (في 14:11 أسفل عرض (I) Program مرض Program ، انقر بالماوس على زر Program ((ا وزر Frame Back (إ) لإيجاد اللقطة التي تتصل فيها القدم اليمني بالأرض. (يمكنك أيضاً استخدام مفاتيح السهم الأيمن والأيسر على لوحة مفاتيحك).



. Clip -> SetMarker -> 0 باختيار Timeline مدد تلك النقطة في Timeline باختيار ا



يظهر محدد في Timeline في سطر التحرير وعلى Program في عرض Program. يظهر محدد في Timeline في عرض Program. لايمثل الرقم الذي تختاره من قائمة Program أستخدم فارق طالما أنك لم تكن قد استخدمت بالفعل في نفس clip . اختيار رقم محدد تم استخدامه من قبل في نفس clip محدد تم استخدامه من قبل في نفس حيد ك هذا المحدد لقطة الحالية.

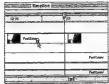


٧ - في الركن الأيسر السفلي من نافذة Timeline، اختر 1/2 second من قائمة
 وحدات الوقت.

A - اسحب Feet 2. mov clip من عرض Source في مسار A

 ٩- ضع المشير على المحدد في Feet2. mov clip واستحب clip حتى ينجذب المحدد في clip إلى سطر التحرير، الموجود على المحدد الآخر في Timeline.





- ١٠ اسحب شريط مساحة العمل ليشعل الوضع الذي قمت بإنشائه، ثم اضغط على (Windows) Enter أن تماثل خطوات الأقدام في (Peet 1. mov clip مسار المدوت لا Feet 1. mov clip. إذا لم تكن محدداتك موضوعة بمعورة صحيحة، قد يكون الصوت والصورة غير متزامنين قليلاً. يمكنك تصحيح هذا بسهولة.
- ١ كان صوت وقع الأقدام يحدث قبل أو بعد اتصال كعب القدم بالأرض، حرك Feet2. mov clip قبلاً وعاينه مرة أخرى.
- انتحریك clip التساف Timeline لقطة فی كل مرة، انقر بالمارس على Clip لاختیاره ثم
 اضغط على مفاتیح السهم الأیمن آن الأیسر لتحریك clip فی المكان المراد. كل مرة
 تضغط فیها على مفتاح السهم، فإن clip یتحرك لقطة واحدة كل مرة.
 - ١٢ عندما ترضي عن تزامن clip مع العبوت، احفظ المشروع.



(Mac Command) أو (Windows) Control المحدد مرقم، الضعفط على مقتاح الرقم الذي يتماثل مع رقم المحدد.



وضع صورة بدون صوت

بما أنك وضعت وزامنت clip الثانى الخاص بالرجل الماشى مع العموت، فستقوم بوضع clips إضافه لل من clips إضافه الحال من والحال من والحال من والحال من دانجه والحال من كله والحدث عدد المناطقة عد

المفافذة Project . استمر في الضغط على مفتاح (Windows) Contro) أو Woman 1. ، Man. mov ، Hall 2. mov وافقر بالماوس على (Mac OS) Shirt وافقر بالماوس على Woman 2. mov و Source والمنافض بالماوس إلى عرض Woman 2. mov في نافذة Monitor.

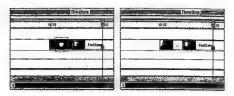


ملاحظة clip في Timeline يمكن أن يحتوى على اسم clip، ولكن قد لايتم عرضه إذا كان والله على اسم. إذا كان والله قد أو إذا اخترت تنسيق مسار لايحتوى على اسم. لتحرى اسم clip في clip، انقسر بالماوس على شعريط عنوان Timeline تنشيطه، إذا كان ضروري، ثم ضمع الشير بيساطة على clip.

۲ – انقر بالماوس على زر Play (▲) لماينة clip

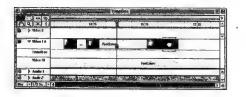
٤ - اسحب مربع تمرير Timeline لعرض منتصف Feet 2. mov clip.

 اسحب Woman 1. mov clip من عرض Source إلى مسار Video 1A، بحيث ينتهى عند بداية Fect 2. clip الذي أنخلته مبكراً.



٦- من قائمة Source ، اختر Woman 2. mov ، ثم انقر بالمارس على زر Play .
 الماينته .

۷ – است Woman 2. mov clip من عرض Source إلى مسار Video 1A مع
 وضعه في نهاية Feet 2. mov clip.

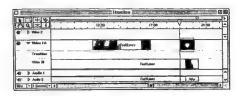


لديك الآن ثلاثة Cips تفطى جزء من Feet 1. mov. عند هذه المرحلة، نريد عرض جزء من Feet1. mov، اذا فنضع clip التالى بحيث يبدأ بعد نهاية .Rwoman 2. سون mov يثرانى قليلة.

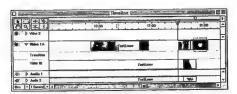
 ٨ - في الركن الأيسور السفلي من نافذة Timeline، اختر Second 1 من قائمة وحدات الوقت.



- ٩ من قائمة Source، اختر Mall 2. mov ثم انقر بالماوس على زر Play لمعاينته.
 - ١٠ اسحب سطر التحرير في Timeline حتى يصل إلى 19:00.
- \\ اسحب Hall 2. mov clip في مسار Video 1 A في المحابث أن تتجذب السطر التحرير.



- يمكنك الآن إدخال أخر clip من ملف التحرير.
- ۱۲ اختر Man. mov من قائمة Source، ثم عاينه.
- ۱۲ اسحب Man. mov clip في مسار Video 1 A إلى نهاية والسابقة.



دعنا نلقى نظرة على المشروع بأكمله.

۱٤ - قم بتوسيع شريط مساحة العمل ليشمل المشروع باكمله، ثم اضغط على Enter (Mac OS) Return).

الجزالة من Timeline، انقر بالماوس على السهم المجاور لمسار Video 1 A الطي
 مسار الفيديو،

تظهر clips في مسار الفيديو كما لو كانت موضوعة في مسار واحد. يمكنك الأن النقر بالماوس على السهم مرة أخرى في أي وقت العمل مع clips على مسارات Video 1 B و Video 1 A.

١٦ - احفظ المشروع.



إضافة clips صوت

بالإضافة إلى الصوت المتزامن المسجل عندما تصور ملف الفيديو، يمكن أيضاً استيراد وإضافة ملفات صوت فقط. قد تشمل هذه الملفات رواية، أن موسيقي، أن مؤرات قمت بتسجيلها أن شرائها من مكتبة موسيقية. وفي هذا الجزء من الدرس، ستضيف بعض clips الصيت المحتوية على موسيقى ومؤثرات، ستكون clips الصوت التي تستخدمها موجودة في Sounds bin. في أول هذا الدرس رأيت أن إضافة clips للسار ALD Video 1 الصورة الموجودة أسفاه في مسار Video 1 الصورة الموجودة أسفاه في مسار Video 1 هنائلاً بعن مختلفة، فإن التثثير يكون مختلف. بدلاً من تغطية الموجود أسوات على كل المسارات يتم مزجه حتى تستطيع سماع كل مسارات الصوت مماً.

أول صوت ستضيفه هو مؤثر صوتي لضبط حالة هذا الجزء من ملف الفيديو.



١ - في نافذة Project، انقر مرتين بالماوس على Sounds bin.

تفتح Sounds bin على نافذة Project



٢ - انقر مرتين بالماوس على Shadow. aif.

يفتح clip في عرض Source من نافذة Monitor.

- ۲ لفتح clip الصوت، انقر بالماوس على زر Play (◄).
- 3 الذهاب لنقطة بداية Timeline انقر بالماس على شريط عنوان نافذة Timeline التشيطها، ثم اضغط على مقتاح السهم العلوى على لوحة المفاتيح.
- ه اسحب Shadow. aif من Sounds bin مما يضعه في نقطة بداية Timeline.



آ - غير حجم شريط مساحة العمل بحيث يشمل مدة clip الصوت المسمى . Shadow. الصوت المسمى . (Mac OS) Return و (Windows) Enter .

يتم مزج الصوب من clip الفيديو الأول مع clip الصوب الذي أدخلته تواً.

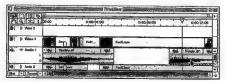


سيكون clip المدوت التالى الذى ستضيفه مؤثر مدوتى. ستضعه قبل أن يلتف الرجل بفترة قليلة، كما لو كان الرجل يستدير كرد فعل لهذا الصدوت.

 ٧ - اسمب سطر التحرير في Timeline إلى نقطة توجد قبل بدأ الرجل في الاستدارة لليمن في Feet 1. mov clip بلقطات عديدة (في 10:20 تقريباً).

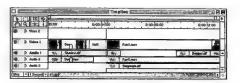


- ٨ استحب Danger. aif بحديث في Danger. aif بحديث يكون في منتصف سطر التحريز تقريباً. بسبب أن الفترة الزمنية الفاصلة بين المؤثر الصوتى واستدارة الرجل دقيقة وهامة لجعل رد فعل الرجل يبدى بصورة طبيعية، فستقوم الآن بتعديل مكان الصوت.
- ٩ انقر بالمان على السهم المجاور لمسار Audio 1 لتوسيمه. هذا يسمح لك برؤية الصوت معروضاً على شكل موجة.
- اسحب الجزء العلوى من Danger. aif تمين معظم التشويش (الذي تمثله النبضة الكبيرة في شكل الموجة) قبل سطر التحرير، أي قبل أن يستدير الرجل مباشرة.



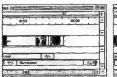


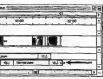
- ١١ الماينة عملك، اسحب شريط مساحة العمل حتى يمتد من بداية Timeline حتى
 بعد نهاية clip الصبوت الذي قصت بإبضاله تواً. ثم اضفط على Enter
 (Windows) أو (Wac OS) Retur).
- إذا بدا أن الرجل يستدير قبل أن يسمع الصوت مباشرة أو بعد أن سمعه بفترة طويلة. قم يتغيير مكان ctip الصوت قليلاً.
 - ١٢ لكي تبسط Timeline، انقر بالماوس على السهم المجاور لمسار Audio 1 الطيه.
- ستقوم الان بإضافة آخر clips الاثنين المحتويين على مؤثرات صوتية بوضعهما فى مسار 3 Audio م. إذا كان ضرورياً، يمكنك إضافة مسارات صوت إضافية (يصل عددها حتى 99)، ولكنك لن تحتاج تنفيذ هذا المشروع.
 - ١٢ اسجب سطر التحرير في Timeline حتى يكون عند بداية Feet 1. mov clip
- ١٤ استحب Suspense. aif من Sounds bins إلى مسار Audio 3 وضعه في سطر التحرير.



- اسحب الآن Horror. aif إلى مسار Audio 3 وضعه في نهاية Horror. aif إلى مسار clip.
- بسبب أنك أردت كل الصوت أن ينتهى عند نهاية clip الصورة الأخيرة، فستحتاج قص Horror. aif audio clip.

 ١٦ – حرك المشير لنهاية Horror. aif clip ثم اسحب بالماوس القص حتى ينجذب ليتمانى مم نهاية آخر clip صورة.





١٧ - احفظ المشروع،

إنشاء مؤثرات صوتية

فى Premiere، يمكنك عمل fade out و fade out لإنشاء Premiere أكثر روعة بين Glips. دعنا نقوم أولاً بعمل fade out لنهاية مسار المسون المتصل بـ Feet 1. mov . video clip.

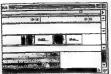
١ - في الركن الأيسر السفلي من نافذة Timeline، اختر 1/2 Second من قائمة
 Time Unit

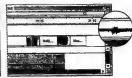
Y - في نافذة Timeline، انقر بالمارس على السهم الموجود على يسار مسار fade control سعد أحمر يسمى fade control يوجد خط أحمر يسمى fade control درجة (ضابط التلاشي)، وهو معروف أحياناً باسم rubber band. يحدد ade control درجة المبرت النسبية. بصفة افتراضية، fade control عبارة عن خط مستقيم، مما يعنى أن درجة المبرت ثابتة خلال clip. لإضافة fade control بحرك إحدى طرفى fade control لاعلى الربية المبرت ثابتة خلال fade control لإضافة fade.

ملاحظة الغط الأزرق الموجر، خلال شكل الموجة هو pan control، وهو يسمح لك بغسبط الدرجة التي يعمل بها الصدت في قناة الاستريق اليسرى أو اليمني، أن تغير pan control في هذا الدرس.



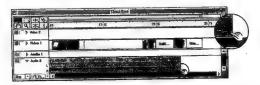
٣ - في مسار مدوت Feet 1. mov، انقر بالماوس على fade control في نقطة تتماثل مع منتصف Hall 2. mov video clip.





النقر بالماوس بنشىء مربع أحمر، يسمى handle. يقوم Handle بتقسيم fade control إلى أجزاء منفصلة حتى تستطيع تعديل أجزاء من الصوت. يشمل Fade Control دائماً handle في كلا طرقيه، لذلك لايجب عليك إنشاء handles هذه.

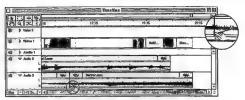
4 - في نهاية clip الصوت، اسحب handle لأسفل بأقصى ما تستطيع.



هذا ينشىء انحدار الاسفل عن handle الأول الذي قمت بإنشائه. يقرم هذا الانحدار بعمل handle السفل، فإن المسوت بعمل fate out السفل، فإن المسوت يتلاشي حتى لايوجد صبوت تماماً في النهاية. يبدأ المسوت في Horror. aif clip شديد جداً ونحن نريد زيادة ارتفاعه في النهاية لعمل إثارة. لاداء هذه التغييرات، ستقيم بعمل fade in الصبوت بإنشاء اثنين منقصلين من handles.

انقر بالماوس على السهم المجاور لسار 3 Audio لتوسيم هذا المسار.

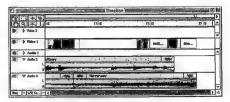
- في clip صوبت Horror. aif، انقر بالمارس على fade control بعد نصف ثانية من
 نقطة In ثم اسمح handle في نقطة In لأسفل.



يقوم الانحدار العلوى بعمل fade in للصوت. دعنا نقوم الآن برفع الصوت ببطء.

انقر بالمان على fade control في نقطة تتماثل مع Horror. aif في نقطة تتماثل مع Handle في نقطة تتماثل مع Audio 2
 الذي إنشأته في مسار Audio 2. يتم إنشاء handle أخر.

۸ – اسحب Handle الطرف الأيمن من Fade Control لأعلى لزيادة الصديت في نهاية clip المدوت من الآثار متى يصل الصدوت clip هذا الآن حتى يصل الصدوت لستوى كامل، مع الحفاظ على هذا المستوى لحوالي ثانيتين، ثم زيادته لمستوى أعلى في نهاية clip.



دعنا نعابن هذا

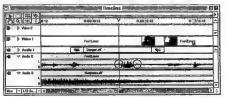


٩ - تأكد أن شريط مساحة العمل يشعل برنامج الفيديو بأكمله، ثم اضغط على Enter
 (Windows) أو Windows).

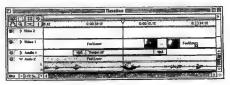
في منتصف هذا الجزء تقريباً، من المحتمل أن تكون قد لاحظت أن الرجل يذكر اسماً ولكن درجة الصوت منخفضة جداً حتى يمكن سماع هذا الاسم بوضوح. ستحتاج زيادة صوت هذا الجزء فقط من cip الصوت.

 ١٠ - اسبحب سطر التحرير إلى منتصف برنامج الفيديو لتحديد مكان اسم "Marilyn" في جزء الصوت من Feet 1. mov.

١١ - انقر بالماس على fade control على كلا جانبى النبضة التي تشكل كلمة "Marilyn" (في 11:12 و 12:03).



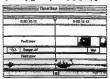
 اح على يمين handle الأول انقر بالماوس واسحب لأعلى لإنشاء وتحريك handle في خطرة واحدة.





١٣ - ضع المشير على اليسار تماماً من handle الذي أنشاته في نهاية النبضة. ثم
 انقر بالماوس واسحب لأعلى لإنشاء وتحريك handle في خطرة واحدة.



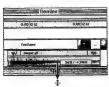


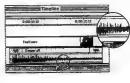
اقحص هذا المستوى بتشغيل هذا الجزء من المشروع.

١٤ - تاكد أن مساحة شريط العمل تشمل مساحة clip الذي قعت بتغييره تراً ثم اضغط على Windows) Enter أو (Wac OS) Return). أضيراً، المؤثر المسوتى الذي أضغط على المؤثر المساحة الذي أضغناه قبل استدارة الرجل عالى قليادً. لذا ستستخدم الآن طريقة جديدة لتغيير درجة المسوت خلال clip.

ه\ - انقر بالمارس على السهم المجاور لسار Audio 1 لتوسيعه.

١٦ - حدد مكان Danger. aif في مسار 1 Audio. ضمع المشير على Danger. aif في مكان بين Shift واسحب هذا أي مكان بين Shift والسحب هذا الجزء لأسفل حتى تصبح درجة المستوى 550 -. لاحظ أن Premiere يسمح لك بالسحب بالماوس خارج مسار الصوت ويذلك يمكنك عمل تعديلات دقيقة في المستوى.





يتحرك الجزء بأكمله، مما يعدل من ارتفاعه.



الشروع، تأكد أن شريط مساحة العمل يشمل كل clips. ثم اضغط على (Windows) Enter).

تصدير القيلم

بذاك تكون قد انتهيت من التحرير، ولكن برنامج الفيديو ما يزال مكون من ملفات صعود وصعورة عديدة وملف مشروع Premiere. ولكى توزعه كملف واحد، تحتاج تصعيره اللف فيلم.

- ا اخت File -> Export -> Movie ۱
- Y في مربع حوار Export Movie، انقر بالماوس على Settings.



- ۳ تأكد أن Quick Time مختاراً لـ File Type رأن Entire Project مختاراً لـ Range
- 3 تاكد أيضاً إن خيارات Export Audio و Export Video محددة. يمكنك ثرك باقى
 الإعدادات كما هى لأتك قمت بإعدادهم عندما بدأت المشروع.
 - ه انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Export Movie Settings.
- آ فى مربع حوار Export Movie . هدد مجلد 5 Lesson هدد مجلد (Windows) و المكان واكتب . (Windows) (Windows) أو OK) (Windows) (Mac OS).

يبدأ Premiere في عمل الفيلم، مع عرض شريط مِطومات يقدم تقدير لمقدار الوقت الذي سيستغرقه هذا العمل.

٧ - عندما يكتمل الفيلم، يفتح في نافذته الخاصة به.

۸ - انقر بالماوس على زر Play (▶) لتشغيل الفيلم.

استكشاف الشروع بحربة

جرب بحرية كيفما تشاء المشروع الذي قمت بإنشائه تواً. إليك بعض الاقتراحات:

- حاول إدخال محددات رقعية خلال المشروع وحاول القفز إليهم بالضغط على (Windows) Control متبوعاً برقم المعدد.
- من مربع حوار Project Window Options، اختر أيا من العروض واعرض الخيارات لنافذة Project ثم انظر على النتائج.
- باستخدام Feet 1. mov clip اقطع الاتصال بين أجزاء الصوت والصورة، قص جزء الصدورة من على كلا الطرفين ثم صاول إعادة تزامن أجزاء المدوت والصورة وأعد وصلهما معاً.
- استخدام الاختصارات الموجودة في قائمة Premiere Quick Reference Card استخدام الاختصارات الموجودة في قائمة Premiere Help في Timeline في Premiere Help التحريك Premiere التحريك Premiere التحريك Premiere Premier

أسللة للمراجعة

١ - ماهي أكبر فوائد المحدد المرقم التي تميزه عن المحدد غير المرقم؟

۲ - ما هي وظيفة Fade Control?

٣ - ما هي أهمية handles المجود على Fade Control

4 - ما الذي يجب عليك أدائه لترى شكل موجة clip الصوت؟

 ه - ما الأمر الذي قد تحتاج استخدامه قبل تحرير clip المدوت المحتوى على صوت متصل؟



الإجابات

- ١ يمكنك القفز إلى محدد مرقم بالضغط على Windows) Control) أو Command أو (Windows) لم المحدد.
 (Mac OS) لفترة أثناء الضغط على مفتاح الرقم الذي يماثل رقم المحدد.
 - Y يغير Fade Control من درجة منوت المنوت.
- ٣ يقوم handles على Fade Control بإنشاء أجراء تمكنك من إنشاء fades (تغييرات في درجة الصوت).
- 3 لكى ترى أحداث المسوت فى clip المسوت، يجب أن توسع أولاً المسار بالنقر بالماوس على السهم الموجود على يسار اسم المسار.
- اختر Break link > Break link المسل clip المسلح قبل تحرير clip المسلحة قبل تحرير المسلحة.
 المسلحة.





الدرس السادس

طرق نحرير إضافية



تتطلب كالات التصرير المعقدة أنوات خاصة، يقدم هذا المدرس أنوات وطرق فنية تصتاجها التشكيل مشاريك.



ستقوم بضبط جزء من فيلم تسجيلى عن نفخ الزجاج، في تحرير هذا الجزء، ستتملم الطرق الفنية التالية:

- أداء عمليات تحرير ثلاثية النقاط ورياعية النقاط.
 - استهداف مسارات الصون والصورة.
 - وميل، وقصيل، ويترامن clips المبوت والمبورة.
- إنشاء Split edit باستخدام أداة Link override.
 - إغلاق فجوة باستخدام أمر Ripple Delete.

بدأ العمل

لهذا الدرس ستفتح مشروع موجود مع Clips تم تجميعها بصورة أواية في CD - تتصيعها بصورة أواية أولية أن CD - أناك تقرف مكان الملفات المستخدمة في هذا الدرس، أدخل Classroom إذا كان ضرورياً، للحصول على مساعدة، انظر "استخدام ملفات ROM أدا 20 "." a Book

التأكد أن خيارات Premiere مضبوطة على القيم الافتراضية، أنهى Premiere ثم احذف ملف الخيارات كما هو موضع في جزء "استعادة التفضيلات الافتراضية".

- ١ انقر مرتين بالمانس على 6 Lesson. ppj في مجلد 06 Lesson لفتحه في
 Premiere
- ٢ عندما يفتح الشروع، اختر File -> Save As، وافتح مجلد الدرس الملائم على قرصك الصلب إذا كان ضرورياً، واكتب Glass 1، ppj ثم المدخط على Ghas 1، ppj ثم المدخط على (Windows) أو (Windows).

عرض الفيلم الكتمل

لترى ما سنقوم بإنشائه، ألقى نظرة على الفيلم المكتمل.

أ - اختر File -> Open وانقر مرتين بالماوس على ملف Of Final. mov في مجلد
 أ داخل مجلد O6 Lesson.

يفتح الفيلم في عرض Source الخاص بنافذة Monitor.

۲ – انقر بالماس على زر Play () لعرض الفيلم.

عرض الشروع الجمع

دعنا تلقى نظرة على المشروع كما تم تجميعه حتى الآن. بسبب أنه لايوجد transitions أن فلاتر أو مؤثرات أخرى مستخدمة في هذا المشروع، فأنت لاتحتاج عمل معانلة لعرض المشروع.

- ١ تأكد أن سطر التحرير موجود في بداية Timeline. فإذا لم يكن موجوداً في بدايت، انقر بالماوس على شريط عنوان نافذة Timeline ثم اضغط على مفتاح
 Home.

يعمل المشروع في عرض Program. على الرغم من أن المشروع المجمع يبدو مماثلاً كثيراً الفيلم المكتمل الذي عرضته من قبل، فقد تلاحظ وجود مشاكل صفيرة يمكن حلها باداء عمليات تحرير أكثر.

في هذا الدرس، ستستخدم بعض أنوات التحرير المفيدة بصفة خاصة الضبيط وتعديل المشروع، يتعامل معظم هذا الدرس مع طرق التحرير التي تحافظ على طول أو مدة المشروع أو عدد من اللقطات.

فهم التحرير ثلاثى النقاط والتحرير رباعى النقاط

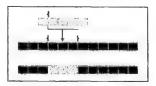
في بعض المواقف، قد تريد استيدال مجموعة من اللقطات في البرنامج بعدد من اللقطات من source clip (اللقطوعة الفيلمية الأصلية بدون تعديلات).

فى Premiere، يمكنك عمل هذا باستخدام three - point edit (تحرير ثلاثى النقاط) أن four point edit (تحرير رباعى النقاط)، وكلتيهما طرق أساسية فى تحرير الفيدين

فى الدروس السابقة، عملت مع نقاط in و out الأصلية -- أى أول وأخر لقطة من clip سيتم إضافتها لبرنامج الفيديو. بالإضافة إلى ذلك، من المهم فهم أن نقاط uot وiip و in البرنامج هى المكان الموجود فى برنامج الفيديو الذي تطبق فيه بعض طرق التحرير.

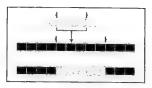
كونك قادراً على تحديد نقاط Out و IR الأصلية ونقاط Out و IR للبرنامج يعطيك تحكم أكثر حتى تصبح تحريرانك دقيقة بقدر الإمكان. ستحتاج ضبط نقاط IR و Out الأصلية ونقاط Out و IR للبرنامج لطريقتى التحرير ثلاثة النقاط ورياعية النقاط.

تمرير ثلاثى النقاط: استخدم التحرير ثلاثى النقاط عندما تكون نقطة طرف واحدة (Out) أو In من المادة الأصلية أو من مادة البرنامج التى تحل محل المادة الأصلية اليست هامة. التحرير ثلاثى النقاط لأنك تضبيط اليست هامة. التحرير ثلاثى النقاط لأنك تضبيط غقط ثلاث نقاط ولايجب أن تكون مجموعات اللقطات بنفس مدة المجموعة المستبدلة. ويقم Tremiere أثوما تيكياً بقص النقطة التى لم تضبيطها بحيث تصبح المادة الأصلية ومادة البرنامج بنفس الطول. هذا يسمى تحرير ثلاثى النقاط لأنك تحدد ثلاث نقاط: أى مزيج من نقاط علان و الا يتم إحلاله فى مادة البرنامج ويتم إضافته من المادة الأصلية.



في التمرير ثلاثي النقاط، تقوم بضبط ثلاث نقاط ويقوم Premiere بضبط النقطة الرابعة.

التحرير ريامي النقاط: استخدم التحرير رباعي النقاط عندما تريد استبدال مجموعة من اللقطات في المادة الأصلية. اللقطات ذات مدة زمنية متساوية في المادة الأصلية. وهذا يسمى تحرير رباعي النقاط الأنك تضبيط كل الأربع نقاط، وهي نقاط In و Out التي يتم إضافتها من المادة الأصلية ويتم إحلالها بالنسبة لمادة البرنامج.



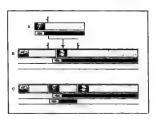
في التمرير رياعي النقاط، تقوم بضبط كل الأربع نقاط. إذا كانت المادة الأصلية بمادة البرنامج ذات أطوال مختلفة، يمكنك إخبار Premiere أن يجعل المادة الأسلية تلاثم مساحة البرنامج (كما هو موضح بأعلى).

إذا كانت المادة الأصلية التي اخترتها ليست مساوية في المدة الزمنية العادة التي الستبدالي بما الموقف، وهذين الستبدالي بما الموقف، وهذين الشيديلها، فإن مدة وسرعة الشيارين مما: Fit to Fill أن مدة وسرعة الشيارين مما: Fit to Fill أن مدة وسرعة اللقطات الأصلية تتغير لتالائم مدة اللقطات التي يتم تبديلها، وإذا اخترت Trim الموتان ، فإن Premiere يغير نقطة Vource الأصلية، مما يجعل هذا تحرير ثلاثي النقاط وايس رباعي النقاط. في التدريب التالي، ستقوم بعمل تحرير ثلاثي النقاط.

عمل خرير ثلاثى النقاط

ستستخدم تحرير ثلاثى النقاط لتضع مشهد مع صدوت متصل به، وهو Talk. mov. السعل مشهد مع صدوت متصل به، وهو Talk. mov فذا السحل مصل أجزاء من Shape. mov و Heat 1. mov في البرنامج. كجزء من هذا التحرير، ستزيل أيضاً بعض حركات الكاميرا الغير مرادة في بدلية Talk. mov. قم أولاً بنتج source في عرض Source وعاينه.





بعد شبط نقطة In في المادة الأصلية (A) ونقاط In و Out في البرنامج (B)، قم يوضع المادة الأساسية في البرنامج (C).

۱ - في لوحة Navigator ، استخدم زر التصفير (هم) أو زر التكبير هم) الضبط قائمة Time Unit (في Timeline) على 1 Second.





ب - في نافذة Project ، انقر مرتين بالمال على Talk. mov لفتحه في عرض Monitor .
 الخاص بنافذة Monitor.



- قم بمعاينة قليل من cip بالنقر بالماوس على زر Play. لاحظ حركة الكاميرا في بداية clip. ستضبط نقطة IT في Talk. mov لإزالة حركة الكاميرا.
- 3 تحت عرض Source، انقر مرتين بالمارس على Timecode (الشخرة الزمنية) المكان (وهي المجموعة اليسري من الأرقام الخضراء)، واكتب 516 ثم اضغط على (Windows) Enter).
 - ه انقر بالمارس على زر (♦) لضبط نقطة In الأصلية في Talk. mov.
- ستحدد الآن أين تضع clip هذا في البرنامج بضبط نقطة In البرنامج داخل . Shape mov ونقطة Out البرنامج داخل Heat-1. mov
- المحتون الله المنافق المربع الأخضار اليسار بحيث يكون أول اثنين من Clips ظاهرين في Timeline.
- انقر مرتين بالماوس على Trimecode الكان تحت عرض Program الحديدها، إذا
 كان ضرورياً، انقر بالماوس في عرض Program اولاً. اكتب 625، واضغط على
 (Windows) Enter (Windows) Enter
- ٨ في عرض Program ، انقر بالمارس على زر ()) اضبط نقطة In. تظهر أيقونة In في مسلمرة وقت Timeline و shuttle bar عرض Program.
- أست عرض Program انقر مرتين بالمارس على Program المكان، واكتب 1018 (Mac OS) Return).



🖏 الدرس السادس طرق نحرير إضافية

١٠ - انقر بالماس على زر Dot (أ) اضبط نقطة Out في عرض Program. تظهر ألمان في مسلمات Timeline عيد هذه أيقين Ott عبد هذه المسلمة Ott عبد هذه المرحلة، يجب أن تقرأ Timecode المدة (٨) 3:23 وهي المدة المزمنية بين نقطة Program إلى نقطة Program Out.



19	1 200	0.00.04	∞ 1	e-co-cu ta	8:00 lit:00
MIT N	-1 ,			200	S. W. Wall
मा है है	74 CA	Departy		22 h	Lawr
MFIN	S1	1, 4, 3	1.7	277 2 2	4-4-6
#F 1 /~	de t	1000	1.551	2. 7. 10pt	公司 医外发性
BUT DOW	4021-1	512354.23	100	34 14 24	AND THE PROPERTY.

فى أى وقت تضيف فيه clips إلى Timeline باستخدام لوجة المفاتدع أن خانات تحكم نافذة Monitor (كما ستفعل بعد قليل)، تحتاج إخبار Premiere أى المسارات هى التى تريد استخدامها. لعمل هذا، ستستخدم خانات تحكم البرنامج الموجودة أسفل عريض Program و Source. بسبب أن ملف الصوت موجود بالفعل فى مسار Audio 1، فائت تحتاج إخبار Premiere أن يضع صوت Talk mov في مسار Audio 2 حتى لايفسد

۱۱ - تحت عرض Program في نافذة Monitor، اختر 2 A 2 .



بما أنك صددت الآن نقطة In Point الأصلية ونقاط Program Out الأصلية ونقاط Program Out الرساوة البرنامج وضبطت المستهدفة التحريرانك، فأنت مستعد الاستبدال مادة البرنامج والمادة الأصلية.

۲\ - في نافذة Monitor، انقر بالمارس على زر Overlay الذي على شكل
- الله Monitor الذي على شكل المحدة في Shape. mov و Shape. mov بمدة زمنية مساوية لها من Talk. mov.

١٢ - أحفظ المشروع.

تحديد المسارات الأصلية والأخرى المستهدفة عندما تضيف Lelips و Timeline بالسحب، فإن Clip يتم إضافته المسار حيث أسقطته. مع ذلك، عندما تضيف إلى Monitor أو باستخدام خانات تحكم نافذة Monitor أو باستخدام لهذا المفاتيح، يجب أن تحدد مسبقاً الطريقة التي يتم بها إضافة مسارات المسوت والمدورة إلى Timeline.

بمدورة الفتراضية، يتم إضافة الصدى والصدورة الأصليين في Timeline, إلى مسارات الأصورة Vinceine. والصورة الأصلوات الصدى والصورة الاستهدائين بلون أسرد كثيف، في بتحديد كيفية إضافة الصدى والصورة الأصليين إلى Target باستخدام أيقانات Take وقائم Target.

تتحكم أيقينة Take Video إلى المناقب (عليه Take Video) ((4) (تحت عرض مسار .5) في Source clips في Source .5 في تسمع الك بالتحكم فيما إذا كنا سنضيف مسار مسار أو المسال الخاص إلى Timeline. على سبيل المثال، وإذا كان واناع راحد يحتوى على صورة لاتريد استخدامها، يمكنك تحديد أن clip . الأصلى سيقم صورة فقط لا Timeline.

قوائم Target الخاصة بالمسرت والصورة تتكم في برنامج القيدير في Timeline بمنار صبوت أو صورة في Timeline يتم ضبطه لاستقبال مسار المسوت أو المسورة من إلى الأصلى. من المذكن ألا يتم تحديد مسار مستهدف في rough cut المسوت أو المسورة على سبيل المثال، إذا قمت بيناء trough cut (سلسلة من clips مع القليل من أو بعن قص) من ملف فيدير موسيقي والمسوت

الدرس السادس طرق نحرير إضافية

الهجيد الذي تريد استخدامه هو clip الموسيقى بعيداً عن أي clips أخرى في الفيعيد الذي تريد استخدام في الفيحيدي، فل الفيحيدي، فلن المنامجك لن يستقبل أي مدوت من أي clip فيديو الأصلى، في تلك الطالة، لايتم إضافة صوت المبرئامج بغض النظر عن كيفية ضبطك لأيقونات Take المادة الأصلية، وينطبق نفس الأمر على استهداف (استخدام) مسارات صورة.

- للجمعول على النتائج المرادة، لاحظ الحالات التى لايكون للمسارات المستهدفة فيها أي معنى مقارنة بإعدادات الصوت والصورة الأصليين. على سبيل المثال، إذا مت بتشغيل Clip J Take Audio لهدت مسارات Take Video المصدر، ولكن مسارات Timeline مستخدمة (مستهدفة) لكل من المعرق والصورة، فإن الصورة تذهب لمسار الصورة المستخدم كما هو متوقع، ولكن مدة صوت clip المصدر يتم إدخالها في مسار الصورة المستخدم كما أو متالجة فارغة، هذا بسبب أن استخدام مسار يضيف دائماً مدة clip المصدر حتى إذا كان مسار المصدر القابل (الصوت أو الصورة) ليس متاحاً للاستخدام، إذا لم ترد الصوت الفارغ فلا تحدد مسارات صورة مستخدة.

من Adobe Premiere User Guide، الفصيل الرابع.

وصل وفصل clips

في Premiere يمكنك وصل clip صورة بـ clip صورت، وهذا الأمر مفيد عندما تريد تحريك مسارات مفصولة مسبقاً معاً، وهذا يسمى Soft link. يمكن إدخال الصوت المسجل على كاميرا فيدير واستيراده في مشروع Premiere موصول بالفعل بـ clip المصورة الخاص به، وهذا يسمى hard link.

فصل هذا الاتصال مفيد عندما تريد تحرير نقاط Out و IT بصورة مستقاة. ولقد استخدمت هذه الطريقة الفنية في الدرس السابق لإنشاء L - (لنظر جزه "إنشاء L - (لنظر جزه "إنشاء Cipx ... يمكنك أيضاً إلغاء الاتصال مؤقتاً لتحرير clipx متصلة بدون فصل الاتصال. في هذا التدريب، ستقوم باداء ثلاث مهام منفصلة. أولاً، ستقوم بعمل bard - link لهما. ثم clips صوت. ثم ستقوم بعمل إعادة تزامن لزوج من clips هي طريقة تحرير أساسية تستخدم أداة split edit. split edit. split edit.

للف الفيديو، حيث تحتوى تلك الطريقة على صوت بيدأ قبل الصورة المتصلة به.

وصل clips

ستبدأ بمحاذاة clip مىوت لـ clip صورة، ثم تقوم بوصلهما سوياً. ويذلك فإنك تريد Music. aif أن يبدأ في بداية Oven. mov.

- Q لكي تعرض أو تخفى اوحات مفتوحة بسرعة، اضغط على مفتاح Tab.
- ا في Navigator، استخدم زر التصغير (حص) أن التكبير (حص) اضبط قائمة Timeline من Timeline على Timeline على 2 Seconds
- ٢ في نافذة Monitor، انقر بالمارس على زر التحرير التالى ([﴿) حتى يتحرك Edit التحرير التالى (إ ﴿) حتى يتحرك bine



 ٣- استمب Music. aif من نافذة Project إلى مسار Audio 2 حتى تنجذب اسطر التمرير في بداية Oven. mov.



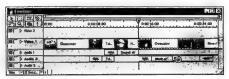


٤ - في نافزة Timeline، حيد أداة soft link.



انقر بالماوس على Oven. mov. ضع المشير على Music. aif بحيث يتغير إلى أداة
 أم انقر بالماوس.

يومض كل من Music. aif و Oven. mov مما يشير إلى أنهما اتصالا. فى التدريب التالى، سترى بوضوح أكثر تأثير الاتصال.



Q يوجد اختصار لوصل clips بدون اختيار آداة soft link وهو النقر بالماوس على clip واحد ثم الضغط على مفتاح Shift لفترة معينة أثناء النقر بالماوس على clip الآخر. تعمل هذه الطريقة عندما يتم تحديد أداة Selection (الاختيار).

۱ – نی Timeline، حدد أداة Selection (﴿ ﴿).

هلاحظة لمنع حدوث تعديلات غير مرادة، إلقى اختيار الأداة (أى أداة غير أداة عير أداة (Selection) عندما تنتهى من استخدامها. وأسهل طريقة لإلغاء اختيار أداة Selection).

يحدث الفعل للوجود في clips التي وصلتها تواً في يداية عملية صنتع إناء زجاجي، لذلك دعنا نعيد وضم clip تلك.

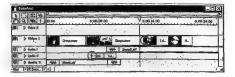
٧ - في Navigator، اسحب المربع الأخضر لليسار حتى يكون clip الأول ظاهر تماماً.
 قم بتحريك مشهد Oven. mov والصوت المتمل به (Music. aif) لبداية البرنامج.



يسبب أنه لايوجد مساحة كافية في مسار Music. aif ما Audio 2. فستضطر لتحريك الصوت لسار الذي سيتم إضافة الصوت لسار الذي سيتم إضافة المساد الذي سيتم إضافة Oven. mov مندما تحرك Ven. mov

A - تحت عرض Program في نافذة Monitor، اختر A 3 لـ Target.

٩ - في Timeline، اسحب Oven. mov لبداية المشروع.



جزء الصبوت الموصول من Oven. mov يتحرك مع جزء الصورة ويتم تحريكه لمسار Audio 3. ولكن لاحظ ما يحدث أيضاً. حيث يتم دفع Talk. mov فارج التزامن. يشار لتلك الحالة بالمثلثات المحراء التى ظهرت فى بدلية كل جزء من clip. لاتقلق على الفجوة التى أنشأها تحريك Oven. mov مستقيم بإصلاح هذا فيما بعد. فى الشريب التالى، سنضع أجزاء المنوت والمنورة الموجودة فى Talk. mov بصورة منذاهنة من أخذى.

١٠ - لحفظ الشروع.

إعادة تزامن clips المتصلة

لـ clips التى تم تطبيق hard - link لها (clips المدرة التى يتم وصل صدوت بها عندما يتم المدرة التى يتم وصل صدوت بها عندما يتم استيرادها فى مشروع)، يخزن Premiere معلومات تزامن، ويحاول الحفاظ hard-linked clips هذه مـتزامنة. فى بعض للواقف، مع ذلك، قد تتغير clips تزامن آثناء التحرير. عندما يحدث هذا، من السهل إعادة تزامن وتلك.

في هذا الجزء، ستقوم بإعادة تزامن أجزاء المبوت والصورة في Talk. mov، التي



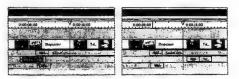
تم عمل hard-link لها معاً. حيث أصبحت clips تلك غير متزامنة عندما حركت .Oven mov في التدريب السابق، مما أدى إلى تغييرها في مسارات الصورة. جزء الصورة في Talk mov محصور بين Shape. mov و Heat-l. mov الذلك فستضطر لتحريك جزء الصوت لكي تعيد تزامن Talk mov . يقدم Premiere وسيلة سهلة وبقيقة لإصلاح الما الشكلة.

 ١ - ضع المشير على المثلث الأحمر في جزء العدوت الموجود في Talk. mov حتى يتحول المشير للون الأحمر. ثم اضغط على زر الماوس افترة.

يظهر مربع مجاور للمثلث، يوضع الفرق في Timecode (شفرة الوقت) بين المعود والعدودة.



٢ - مع الاستمرار في الضغط على زر الماوس، ضع المسير على المربع حتى يتم
 تحديده، ثم ارفع يدك عن الماوس.



يرجع جزء الصدود في Talk. mov ليصنع متزامناً مع جزء الصدورة وتختفي المُثلثات الحمراء، التأكد أن الصدوت والصدورة أصبحا متزامنين معاً، قم بمعانية .Talk mov.



ي اتضبط بداية شريط مساحة العمل، اضغط على مفاتيح Control + Shift الشرية مسينة (Windows) أو Windows) أو (Windows) أو Mac OS) Command + Shift المفار، أضبط على شريط عنوان نافذة Timeline. ولضبط نهاية شريط مساحة العمل، اضبغط على (Windows) Control + Alt أو (Mac OS) Command + Option) ثم انقسسر بالماوس أسفل شريط عنوان نافذة Timeline.

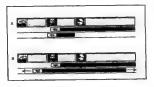
- عير حجم شريط مساحة العمل ليشمل Talk. mov، ثم الضغط على المساحة (Talk. mov) أو clips متزامنة إذا (Windows) لماينته. يمكنك أن ترى أن clips متزامنة إذا لاحظت شفاه الرجل أثناء كلامه واستمعت له clip الصبوت.

ينتهى الصوت قبل اكتماله. هذا بسبب أنك عندما قصيصت clip هذا مبكراً، فقد قصيصت الصوت أيضاً. ستستعيد صوت clip الكامل في التدريب التالي.

٤ - احفظ الشروع.

split edit انشاء

فى الدرس الضامس "إضافة صدوت"، قمت بإنشاء split edit يسمى L-cut يضمل الاتصال بين split edit الصدوت والصدورة. هنا، ستستخدم طريقة جديدة لإنشاء split edit . بأن تلغى مؤقتاً الاتصال باستخدام أداة link override (إلفاء الاتصال). في split هذا، ستقوم بعد الصوت.



قبل (A) وبعد (B) مد الصنوت المقصوص في كلا clips الصورة المتجاورة.

١ - انقر بالماوس على زر zoom في لوحة Navigator حتى تقوم قائمة Time Unit في
 ١ - انقر بالماوس على زر A Seconds في



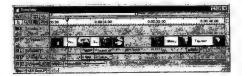
Y - في Timeline، اختر أداة Timeline.



تسمح لك أداة Link Override بتحرير clip الصوت بصورة مستقلة عن الصورة المتملة به.

ستستخدم تلك الأداة الجديدة لاستعادة الصبوت الذي تم قصبه أثناء التحرير السابق.

7 - ضع المشير على الطرف الأيسر من جزء صدوت Talk. mov في مسار 2 Audio 2.
 وقم بمد clip هذا بسحب الطرف الأيسر الأطول مسافة ممكنة له.



٤ - ضع المشير على الطرف الأيمن من جزء صبوت Talk. mov ومد clip هذا بسحب الجزء الأيمن بالماوس الأطول مسافة ممكنة.



ه - في Timeline، اختر أداة Selection (شكل) لإلغاء اختيار أداة override.

٦ - احقظ المشروع.

سد الفجوة باستخدام أمر Ripple Delete

فى أول هذا الدرس، قمت بتحريك Oven. mov، مما نتج عنه فجوة فى مسار Ripple Delete بزالة ... Blow-2. mov. الممررة بين Heat-1. mov ... Blow-2. mov. للمحررة بين tipple Delete ... woy. بلازالة الفجرة، حيث يقرم أمر Ripple Delete بإزالة الفجرة المحددة بتحريك كل Ripple Delete الماقعة على يمينها . على عكس أداة ripple edit ، فإنك مع أداة Ripple Delete بجب أن تحدد إما اللمجرة أن والت واحد أن أكثر في Timeline تقبل اختيار هذا الأمر.

من المهم أن تفهم أنك يمكنك استخدام أمر Ripple Delete فقط على Clip واحد أن أكثر أن على الفجوة، فلا يمكنك استخدامه لحذف نطاق من اللقطات محدد بنقاط In و Out كما هر الحال مع زر Extract (نتم مناقشة هذا الأمر فى الدرس التالي). أيضاً، أمر Ripple Delete ليس له تأثير على clips الموجودة فى مسارات مؤمنة.

بسبب أن الصدى في مسارات Audio 2 يعتد في جزء البرنامج الذي سببب أن الصدى في جزء البرنامج الذي سيئتر به Audio 2, المخاط عليها من أي سيئتر به Ripple Delete, فإنك تعتاج تأمين مسارات الصدى هذه للمسار يحافظ عليه من حدوث أي تغييرات حتى يتم فك تأمين هذا السار.

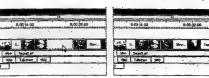
انقر بالماوس على المربع المجاور الأيقانة speaker (المكبر) الموجودة فى أقسمى
 يسار مسار Audio 2. كرر هذا الإجراء لمسار Audio 2.



Y - في Timeline، اختر الفجوة الواقعة بين Heat 1. mov و Blow 1. mov.



۳ - اختر Edit -> Ripple Delete.



يتم إغلاق الفجوة وتتمرك Blow 1. mov لليسار، بجوار Heat - 1. mov.

3 - اشغط على Alt وانقر بالماوس أو اضغط على Option وانقر بالماوس أسغل شريط شريط عنوان Timeline تتوسيع شريط مساحة العمل ليشمل كل clips. ثم اضغط على Mac OS) Return (Windows) Enter على Abb. احفظ المشروع.

تصدير الفيلم

بما أنك الآن انتهيت من التحرير، فقد حان وقت إنتاج ملف فيلم.

 إذا ألغيت معاينة المسوت مبكراً في الدرس، تأكد أن تشطلها مرة أخرى بالنقر بالمارس على الأيقونة الموجودة في الحافة اليسري من كل مسار صوت حتى نتحول إلى أيقونة Speaker (شكل).

۲ - اختر File -> Export -> Movie - ۲

٣ - في مربع حوار Export Movie، انقر بالماوس على Settings.

٤ - تأكد أن Quick Time مضتاراً لـ File Type وأن Entire Project مختاراً لـ Range

ه – تاكد أيضاً أن خيارات Export Video و Export Audio مختارة. يمكنك ترك باقى الإعدادات كما هي.

- انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Export Movie Settings.

٧ - في مربع حوار Export Movie، حدد مجلد Lesson في المكان الذي يتم

التصدير إليه واكتب Glass 1. mov ليكون اسم الفيلم. انقر بالمارس على Save (Windows) أو Mac OS) OK).

يبدا Premiere في عمل الفيلم، مع عرض Status Bar (شريط معلومات) يقدم تقدير لمقدار الوقت الذي يستغرقه هذا العمل.

. اعندما يكتمل الفيلم، يفتح في عرض Source الخاص بنافذة Monitor - Δ

٩ - انقر بالماوس على زر Play اتشغيل الفيلم.

استكشف بنفسك

استكشف مشروعك الذي قمت بإنشائه تواً بحرية. إليك بعض الإقتراحات،

– حرك edit line (سطر التحرير) في Timeline بالضغط على Shift وسحب الخط الأحمر في لوحة Navigator الذي يمثل edit line.

 عمل تحرير Four - Point (رياعى النقاط)، مع جعل مادة Source أقمس من مادة البرنامج. جرب الخيارات التي يوفرها لك Premiere لإكمال التحرير.

أسئلة للهراجعة

\ - بالإضافة إلى نافذة Timeline ، أي نافذتين في Premiere يسمحا لك بتحريك fedit line

٢ - ما هي فائدة استخدام تحرير ثلاثي النقاط؟

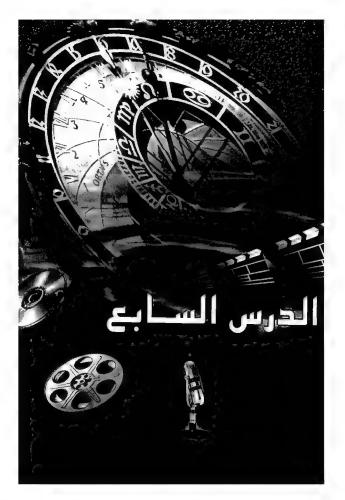
 " لتحرير clips صبى وصبورة متصلين كل على حدة بدون فصل الاتصال بصبورة دائمة، أي الأبوات تحتاج استخدامها قبل أن تبدأ في التحرير؟

٤ - ما هي الخطوة السهلة التي تساعد على عدم حدوث تحرير بالمسادفة؟



الإجابات

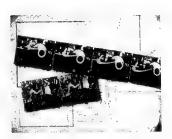
- ا يمكنك تصريك edit line من نافذة Monitor باستضدام خانات تحكم عرض Program ، ومن Navigator بالضغط على مقتاح Shirft والسحب بالماوس.
 - ٢ في التحرير ثلاثي النقاط، يقص Premiere النقطة غير المحددة لك.
 - ٣ أداة link override تفصل الاتصال مؤقتاً.
- ٤ إلغاء اختيار أداة يحمى ضد استخدامها بالصادفة. وتأمين المسار يعتبر طريقة أخرى لمنع حدوث تحرير بالمصادفة أيضا.





الدرس السابع

طرق زحرير منظورة



إكمال المشروع قد يعنى تعديل التحرير مع العفاظ على مدة clips اللسردية والبسرنامج بأكسمك. ستساعدك الطرق الموجودة في هذا الدرس عملى الإعداد لعمليات التحرير للفضلة التي نصتاجها لتحسين المشروع.

الدرس السابع طرق زُحريبر منظورة

سنكمل الفيلم التسجيلي الخاص بنفخ الزجاج الذي بدأته في الدرس السابق. يجب أن يكون طول هذا الجزء 60 ثانية. في تحرير هذا الجزء، سنتعلم الطرق التالية:

- إزالة اللقطات باستخدام أزرار Extract و Lift.
 - لصق clip باستغدام أمر Paste Custom
- استفدام أنوات slide و slip لضبط عمليات التحرير.
 - التمرير أي Trim View.
 - .clip تفيير معدل

بدأ العمل

لهذا الدرس ستفتح مشروع مهجور. مع كل الملفات الضرورية المستوردة. تأكد أن تعرف مكان الملفات المستخدمة في هذا الدرس، قم بإدخال CD - ROM إذا كان ضرورياً. للمساعرة، انظر جزء "استخدام ملفات Classroom in a Book".

للتأكد أن خيارات Premiere مضبوطة على القيم الإفتراضية، قم بإنهاء Premiere، احذف ملف التفضيلات كما هو موضع في جزء "استعادة التفضيلات الافتراضية".

\ - انقر مرتين بالماوس على O7 Lesson. ppj في مجلد . O7 Lesson الفتحه في .

٢ - عندما يفتح المشروع، اختر File -> Save As، افتح مجلد الدرس الملائم على قرصك المسلم (Windows) Enter ثم اضغط على Glass 2. ppj ثم المسلب إذا كان ضرورياً، وأكتب Glass 2. ppj ثم اضغط على (Windows).

عرض الفيلم الكتمل

لترى ما ستقوم بإنشائه، إلقي نظرة على الفيلم الكتمل.

الختر File -> Open وانقر مرتبن بالماوس على ملف 07 Final. mov الموجود في
 مجلد Final ، داخل مجلد O7 Lesson.

يفتح الفيلم في عرض Source المجود في نافذة Monitor.

٢ - انقر مرتين بالماوس على زر Play () لعرض الفيلم.

عرض المشروع الجمع

دعنا نلقى نظرة على المشروع كما تم تجميعه حتى الآن، بسبب أنه لايوجد transitions (انتقالات)، fillers (فلاتر) أو أى تأثيرات أخرى مستخدمة فى هذا المشروع، فأنت لاتحتاج عمل معاينة لعرض المشروع.

ملاحظة:

هذا المشروع يعتبر استكمال للمشروع الذي عملت عليه في الدرس السادس المسمى "طرق تحرير إضافية"، ويعكس المشروع الذي فتحته تواً المهام الموجودة في هذا الدرس. بالإضافة إلى وضع Clips عديدة في نهاية المشروع.

- تاكد أن edit line موجود في بداية Timeline. فإذا لم يكن موجوداً في البداية،
 تأكد أن نافذة Timeline نشطة وأنه لم يتم اختيار أي clips. ثم اضغط على
 مفتاح Home لوضع edit line في البداية.

٢ - لعـرض المشـروع، انقـر بالماوس على زر Play (◄) الموجـود تحت عـرض .
 ٢ - لعـرض المشـروع، انقدة Monitor.

يعمل المشروع في عرض Program. على الرغم من أن المشروع المجمع يبدو مشابهاً كثيراً للمشروع النهائي الذي عرضته في أول الدرس، قد تلاحظ وجود بعض مشابهاً كثيراً للمشروع النهائي الذي عرضته في أول الدرس، قد تلاحظ وجود بعض من المائل المائل الذي لايتزامن فيه الحدث مع الحديث. بالإضافة إلى ذلك، ستقوم بعمل بعض التغييرات لتحسين مظهر المشروع، مثل إدخال لقطة مكبرة لتوضيح بعض التفاصيل. في هذا الدرس، ستستخدم بعض أنوات التحرير المفيدة بعض أنوات التحرير المفيدة

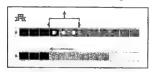
يتعامل معظم هذا الدرس مع طرق التحرير التى تضبط التحرير ليلائم الحدث مع المحافظة على طول أو مدة clips.



فهم وظائف lift و extract

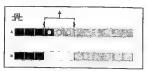
يقدم Premiere طريقتين لإزالة عدد من اللقطات أن إزالة فجوة من Timeline. هاتين الطريقتين هما £11 و Extract.

وظيفة Extract تزيل القطات من Timeline، مع إغلاق أي فجوة ناتجة عن هذا القطات الصدف مثل وظيفة ripple deletion. يمكن أن تكون تلك اللقطات داخل و clip داخل و clip واحد أو يمكن أن تشمل clips متعددة، ولكن من المهم أن نقيم أن وظيفة extract تزيل النطاق المحدد من اللقطات من كل السارات الغير مؤمنة. يمكنك أيضاً إزالة فجوة من Timeline. هذه الإمكانية فقط مع نطاق من اللقطات قمت بتحديده بنقاط In و Out



اللقطات محددة في عرض Program بتقاط In و Out). الجزء المحدد من البرنامج بتم حلقه ويتم إغلاق الفجوة (B).

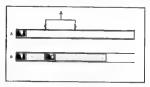
وظيفة Lift تزيل نطاق من اللقطات من Timeline مع ترك فجوة. يمكن أن تكون هذه القطات داخل clip واحد ويمكن أن تشمل clips متعددة، ويتم حذف هذه القطات فقط من المسار المستهدف وكما مع وظيفة Extract; يمكنك أن تختار اللقطات التي تريد إزالتها يضبيط نقاط Du و In في عرض Clips الموجود في Monitor. زر Lift ليس له تأثير على clips المحددة في Timeline.



اللقطات محددة في عرض Program ينقاط 11 و (A). للجزء المحدد من البرنامج يتم حذفه مما يؤدي إلى عمل فجوة (B) .

إزانة النقطات مع أمر Extract

استخدم إمكانية Extract لإزالة بعض حركات الكاميرا المبجردة في منتصف Top. mov clip. إزالة اللقطات يقسم clips إلى اثنين منفصلين من clips.



Top. mov قبل (A) ويعد (B) إزالة اللقطات مع بطيقة extract.

لبدأ العمل مع تك الإمكانية، ستضبط نقاط In و Out في عرض Program لتحديد جزء Top. mov الذي تريد إزالته من Timeline. ولكن أولاً ستستخدم أمر Locate در إدار Top. mov في Timeline.

۱ - حدد Top. mov في نافذة Project، اختر Clip -> Locate clip، وانقر بالماس على Done. يقوم Premiere بتحديد clip في Done.

٢ – حرك مسطرة Timeline لماينة Top. mov، مع ملاحظة حركة الكاميرا قرب بداية



clip. اترك edit line في المكان الذي تبدأ فيه الحركة تقريباً.













٤ - في عبرض Program ، انقر بالماوس على زر Mark In) الضبط نقطة In القطات التي سيتم حذفها.



90:00:35:12 A 29:14

 - قم بإيجاد اللقطة التي توقفت فيها الكاميرا عن الحركة، وتكون الصورة مركزة والأداة لاتخفى الكرة (عند 42:10).

١ - انقر بالماوس على زر Mark Out (﴿) اضبط نقطة Out.



00:00:42:10 <u>\D\6:28</u>



لنع حيوث أي حنف غير مراد من الصوت، قم بتأمين مسارات Audio 1 و Audio 1
 Audio 2 بالنقر بالمارس على ثبقوية Lock في Timeline.

NO X > Audio 1

ستقوم الآن بإزالة اللقطات التي حددتها.

A - في نافذة Monitor، انقر بالمارس على زر Extract.



يتم إزالة جزء Top. mov الذى حددت، مما يؤدى إلى تقسيم Top. mov إلى اثنين من clips. ويتم إغلاق الفجوة الموجودة فى المسار مما يؤدى إلى تقسير البرنامج.

٩ - قم بمعاينة ملف الفيديو الذي حررته تراً.











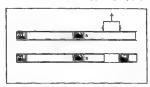
١٠ – احفظ المشروع

إزالة اللقطات باستغدام زر Lift

ستستخدم زر Lift في نافذة Monitor لإزالة الجزء الأوسط من Lift على Monitor على الدفاع على In و Out الدفاظ على

الدرس السابع طرق نُحرير منظورة

لقطات محددة في clips الباقية، بعد ذلك ستعبىء الفجرة بمشهد مماثل مأخوز من نقطة مختلفة من العرض بكاميرا أخرى



Closeup 1. mov قبل (A) وبعد (B) إزالة اللقطات.

قم أولاً بتحديد نطاق اللقطات الذي تريد إزالته.

ا - في لوحة Navigator، انقر بالمالوس على زر التكبير (الأيمن) مرة واحدة لتكبير
 عرض Timeline . يجب أن يتم ضبط قائمة Time Unit في Timeline على 2
 مستحدد الآن مكان Closeup 1. mov

Y - حدد الآن مكان Closeup 1. mov في نافذة Project . واختر Clip -> Locate Clip .
 م انقر بالمال على Done .

يقرم Premiere بتحديد clip في Timeline

Timeline عرك مسطرة - حرك مسطرة



٤ - استخدم خانات التحكم الوجودة أسفل عرض Program لتحديد النقطة التى تشبق بثرانى عديدة اللقطة التى يتشكل الكرة (عند 55:28). مذا هو الكان الذي ستتنقل فيه بصورة مفاجئة إلى مشهد جديد. انقر بالمارس على زر Mark In () الضبط نقطة In في Closeup 1. mov.



99:09:55:28 △ 9:92

 - في عرض Program، تم بإيجاد اللقطة السابقة مباشرة لإلتقاء الزجاج الذاب بالحافة اليسرى من اللقطة (عند 56:27). هذا هو الكان الذي ستمود فيه لهذا المشهد. انقر بالماوس على زر Mark Out (﴿) لضبط نقطة Out.



m:00:56:∂! ∆ ∂9

الآن بما أنك قد حددت نطاق اللقطات الذي تريد إزالته، فستحذفه من Timeline.

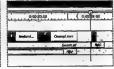


" - في نافذة Monitor، انقر بالماوس على زر Lift.



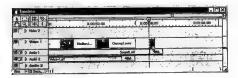
يتم إزالة الجزء الذى قمت بتحديده من Closeup 1. mov، مع ترك Clips الأخرى في المسار كما هي والحفاظ على مدة البرنامج. في التدريب التالي، ستستخدم أمر Paste Custom لتسنة تك الفحوة.





لمنع حدوث ارتباك، دعنا نعطى اسم جديد مستعار لجزء Timeline الراقع على Clip الماقع على يمين الفجوة. إعطاء اسم لـ Instance (نسخة من clip الموجود في Clip الايؤثر على Master clip أن النسخ الأخرى لـ clip.

V - حدد الجزء الثاني من Closeup 1. mov واختر Clip -> Alias عدد الجزء الثاني من



. OK عندما تظهر رسالة توجيه الك، اكتب Closeup 2 وانقر بالماوس على OK.

٩ - احفظ المشروع.



فهم أمر Paste Custom

مع أمر Paste Custom مع أمر Paste Custom مع أمر Paste Custom ولم أمين التي قمت بنسخها. إذا تم تحديد Paste Custom Settings فإن هذا الأمر يلمن والله المنسوخ في Content في مربع حوار Paste Custom Settings فإن المسار. يمكنك الاختيار من قائمة الخيارات لمعالجة clips التي يتم تحريرها، فيمكنك تحريك نقطة In أن Source clip J Out (المقطوعة الفيلمية الأصلية) أو Destination clip (المقطوعة الفيلمية الأصلية) أو Destination clip أن تغيير السرعة، أو تحويل المسارات. كما عند استخدام تحرير ثلاثي النقاط، يجب أن تحدد خيار يحافظ على نقاط Out و In الدقيقة في التحرير. يعتمد النيار الذي تحدد على مدة المادة الأصلية والفجوة.

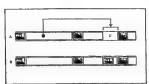
فى درس تال، ستستخدم أمر Paste Custom لنسخ الإعدادات من clip إلى clip إلى المرة انظر جزء "نسخ الفلاتر والإعدادات".

اللصق فى فجوة

هناك عدد من الطرق لإنخال مادة في فجرة موجودة في المشروع، تشمل استخدام تحرير ثلاثي النقاط وأخر رياعي النقاط. في هذا التدريب ستستخدم Paste Custom للمن نسخة من Medium 1. mov في الفجوة التي أنشائها تواً باستخدام زر Jift تمتري Medium 1. mov و Closeup 1. mov على نفس لقطة المشهد تم أخذها بكامرتين.

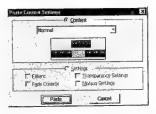
قبل لصق النسخة في الفجرة، ستحتاج تحديد النقاط الأربعة المرتبطة بهذا الإجراء المرتبطة بهذا الإجراء التي يمكن تحريكها بدون التأثير بصورة سلبية على التحرير. بسبب أنك تريد استخدام اللقطات الواقعة قرب نهاية citp هذا، فإن تحريك نقطة In هي النسخة هي الإجراء الاكثر ملائمة في تلك الحالة. مكان نقطة In الجديدة تلك ليس دقيقاً هنا، وستقهم بتحديك فيما بعد. يقوم Premiere بتعديل مدة citp هذا ايتلائم مع الفجوة عندما أصفة.





Closeup 2 قبل (A) وبعد (B) لمنق نسخة من Medium 1. mov في الفجوة (C).

- \ في Navigator، استخدم أزرار المنزلق أو العرض اضبط قائمة Time Unit على 1Second.
 - Fimeline ثم اختر Copy عدد Medium 1. mov ثم اختر Timeline
- 7 باستخدام أداة Selection، حدد الفجرة التي تم إنشائها عندما قمت بحذف جزء من Closeup 1. mov باستخدام وظيفة lift.
 - Paste Custom Settings الهتاج مربع حوار Edit -> Paste Custom ٤



ه - تأكد أن Content محدداً.

لاحظ أن الخيار المحدد، وهو Normal (الموجود تحت Content)، موضع بصورة متحركة.

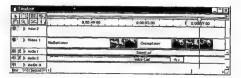


Move Source In Point __ - 1



لايفير هذا الخيار من مدة الفجوة ولامن نقطة Out الخاصة بـ source clip.

٧ - انقر بالماوس على Paste الصبق نسخة من Medium 1. mov في الفجوة.



حدد الآن alias (اسم مستعار) لنسخة Medium 1. mov التي قمت بلصقها تواً.

A - حيد نسخة Medium 1. mov واختر Clip -> Alias.

. مندما تظهر رسالة توجيه، اكتب Medium 2 وانقر بالماوس على OK.

١٠ - قم بمعاينة المشروع.

تصبح كل clips الآن الموجودة في المشروع بترتيب ملائم ويتم قصها حتى نصل للطول الصحيح.

في التدريب التالي، ستبدأ في ضبط بعض عمليات التحرير الدقيقة.

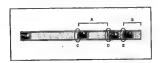
١١ -- احفظ الشروع.



ضبط عمليات التحرير

التحريبات الباقية في هذا الدرس تتضمن ضبط عمليات التحرير لتلائم المدث الموجود بين المشاهد. عند ضبط المشروع، يكون من الضروري غالباً المحافظة على مدة Closeup 1. mov، غلسروع بأكمك، ففي هذا المشروع، نريد الحفاظ على مدة Closeup 1. mov، والمشاهد بالكاميرتين Closeup 2. والفجرة بينهما الانتا سنقوم بعمل cut بين لقطات المشاهد بالكاميرتين وسنقوم بملائمة الحدث الواقع بين تلك المشاهد، في التعريبات التالية، ستستخدم اداة slide، وأداة واله عرض Trim لوضع اللمسات النهائية على مشروعك.

في التدريبات التالية، ستعدل آخر ثلاث عمليات تحرير، من اليسار لليمين.



المحافظة على نقاط Dr. و Dr. المدة كل من Closeup 1. mov) و (B) و (B) و (B) و (A) Closeup 2 على الول clide على القدرير اثنائي (C)، وهرض Trim على التحرير (C))، وأداة Slige على التحرير الثنائي (D)، وهرض Trim على التحرير الثنائي (D)، وهرض تعدير الثنائي (B)، من اليسان اليمين.

فهم أموات slip و slide

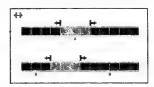
يقدم Premiere أداتين لتعديل clip في Timeline مع الصفاط على مدته هما: أداة slide وأداة واداة.

أماة Silde: تمدل مدة clip الاثنين المجاورين لـ clip المقصود، مع الصفاظ على نقاط و clip المقصود، مع الصفاظ على نقاط clip لا clip المرجود تحت أيقونة الأداة . تحافظ هذه الأداة على مدة المسروع. يمكنك تخيلها على شكل rolling edit مع وجيود clip بين clips الاثنين اللذين يتم قصهما. تحافظ هذه الأداة على مدة clip الموجودة تحت أيقونة الأداة. وأنت تسحب بالموس، يتحرك مكان clip لليسار أو لليمين في Timeline. يمكن استخدام هذه الأداة

177

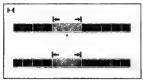


فقط عندما يتم قص clips المتجاورة بحيث يبقى بها لقطات أخرى متاحة.



تحافظ أداة slide على مدة clip على مدة clip المقصوب (A) بينما تغير نقاط Out و L L الدوارة له (B)، ولكن بشرط أن يوجد في clips تلك لقطات أخرى متاحة.

أداة silp : تضبط نقاط Out و clip J In مع الحفاظ على مدته. وأنت تسحب بالماوس في وانا باستخدام أداة (slip الله التحول نقطة In ونقطة Out بصورة متزامنة في نفس الإتجاه، بينما تبقى مدة (slip غير متغيرة، يمكنك تخيل وظيفة هذه الأداة على أنها الزلاق (clip نصر اتجاه معين خلف ناشذة ثابتة في المسار. لايتغير مكان (clip في Timeline).



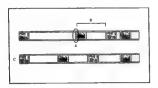
تغير أداة slip نقاط Out أو Out أ. (A) clip أم الحفاظ على مدته، بشرط أن " يتبقى في clip هذا اقطات متاحة.

يمكنك استخدام أداة وilis فقط على clips التى تم قصبها، ولكن يوجد بها لقطات Other المستخدام أداة Monitor الحالق. كما مع أداة Gilde: متغير نافذة Monitor لتعرض لقطات دقيقة لـ clips الثلاثة عندما تستمر في الضغط على زر الماوس مع تحديد أداة slip.



استخدام أداة Slide

ستستخدم أداة Slide لتلائم الحدث في لقطة Closeup 1. mov مع نفس الحدث في Closeup 1. J Out و Closeup 1. J Out و Medium 1. mov بسبب أنك تريد الحفاظ على نقاله In ل Medium 1. mov. فستقوم بقص نقطة Out فقط في Medium 1. mov. أداء هذا التحرير يقصر من طول clip مجاور واحد مع تطويل clip الآخر.



سيم استخدام أداة slide المدث الموجود في نقطة التحرير (A) بين Out و Medium 1. mov و Closeup 1. mov، مع المفاظ على نقاط nl و Out ومعة Medium 1. mov . يمكن أن ترى النتيجة في (C).

\ - في Navigator، استخدم أزرار العرض أو المنزلق لضبط قائمة Time Unit على 2 Second

Y - في Timeline، اختر أداة Slide.

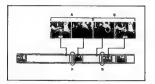




٢ - ضع المشير على Closeup 1. mov ثم اضغط لفترة على زر الماوس.



عندما تضعفط على زر الماوس افترة مع تحديد أداة slide فإن نافذة Monitor. تتغير لتوضيح اللقطات الهامة الد clip الثالثة. لذا فهى تعرض أربع لقطات. نقطة Out على اللهاء الجاور clip J Out المجاور clip J Out المجاور المجاور clip J Out المجود على اليسمار (Closcap 1. mov) نقطة In منقطة (Closcap 1. mov) الموجود تحت الأداة (Closcap 1. mov) ونقطة clip J In على اليسمين (Medium 2) المتاثن المحدث، ستقارن اللقطتين الموجودتين في النصف الأيسر من نافذة Monitor.



يمكنك عرض نقطة التحرير للوجوبة بين Medium 1. mov و Medium 2. mov ستقرم (B) Medium 2. و (B) ستقرم ستقرم (A) ستقرم (لأل) (A).

الدرس السابع طرق نُحرير منظورة

ع – مع الاستمرار في الضعفط على زر المارس، لاحظ وميض الفصوء الموجود على الصافة اليصنى من الفصوء الموجود على الصافة اليصنى من اليسسار في نافذة (Monitor . قم بعمل تزامن بين هذا الوميض والوميض المقابل له في Medium 1. محتى تزى الوميض في mov . اسحب بالمارس لليسسار لقص Medium 1. mov ما يجب أن يوضع العرض الرقمي القطة الأولى (نقطة Odedium 1. mov J Out عدد 122 في القطة الأولى رقم 221-، مما يوضع أنك حركت Closeup 1. mov عدد 222 لقمة الوراء. ارفع يديك عن زر المارس.



ماثل المنث بين A) Medium 1. mov) و B) Closeup 1. mov)، مع تجاهل ألمنث بين المنث بين القطتين الأخرتين.

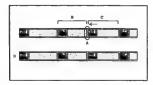
ه – عاين التغبير.

يجب أن يتماثل الحدث في اللقطتين الأولى والثانية.

١ - احقظ المشروع،



استخدام أداة Slip



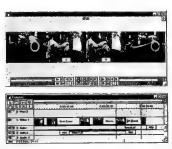
استخدم أداة slip المائلة الحدث في نقطة التحرير (A) بين Sli Closeup 1. mov المدت. (C) بين Medium 2. J Out على مدت. (C) Medium 2. T منير الأداة نقاط على مدت. لانتاثر clips المتجاورة مثل Closeup 1. mov يمكن أن نرى النتيجة في (D).

۱ – في Timeline، حدد أداة Slip.

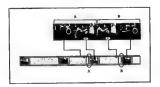




 ٢ - ضع المشير على Medium 2 clip في Timeline ثم أضغط على زر الماوس الفترة.



كما حدث عندما تم تنشيط أداة slide، تتغير نافذة Monitor، تعرض في هذه المرة نقطة Closeup J. In mov J Out، و Medium 2 J Out، ونقطة Closeup J. mov J Out،



يمكك عرض نقطة التحرير بين Closcup 1. mov و Medium 2 و A) ونقطة التحرير بين Medium 2 و B) Closcup 2. ستقوم هنا بإصلاح نقطة التحرير بين Hedium 2 التحرير الأولى.



7 - اسحب بالماوس لليمين حتى يماثل الحدث الموجود في اللقطة الأولى (نقطة Out أنقط Out Lim
 أن الحدث الموجود في اللقطة الثانية (نقطة In Lim



قم بمماثلة الحدث بين A) Closeup 1. mov) و B) Medium 2)، مع تماثلة الحدث بين الأخرتين.

٤ - ارفع يدك عن زر الماس.

تعود نافذة Monitor إلى التشكيل الطبيعي لها.

ه - حدد أداة Selection (شكل) لإلغاء تحديد أداة Slip

٦ - قم بمعاينة التغيير.

يجِب أن يتماثل الحدث الموجود في اللقطتين الأولى والثانية.



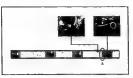
٧ - احفظ المشروع.

فهم عرض Trim

يتم استخدام عرض Trim لقص لقطات فردية على كلا جانبي التحرير أثناء عرض تلك اللقطات وبذلك يمكن على Trim نفس وظيفة أداة اللقطات وبذلك يمكنك عرض الشحرير وأنت تعمل. يقدم عرض Trim نفس وظيفة أداة الترزامج، عندما تحدد Trim بديف Program و Source بتم استنبدالها Mode

الدرس السابع طرق نُحرير منظورة

بعرضين يتم فيهما عرض لقطات 1، 3، 5، لـ clips المجاورة. كونك قادراً على رؤية لقطات على كلا جانبى نقطة التصرير يمكنك من قمن كل clip بصورة دقيقة. يمكن أيضاً أداء rolling edit في عرض Trim. هذا العرض مفيد لتعديل وضبط نقطة التحرير بن clips الاثنين اللذين يجب أن يتماثل العدث فيهما أن التوقيت فيهما دقيق.



يقدم عرض Trim بطيفة Tripple edit القطة بلقطة وعرض لكل clip في نقطة التعرير (A).

التحرير في عرض Trim

عند هذه النقطة، الحدث الموجود في Medium2 و Closeup2 غير متزامن بسبب التحرير الذي قمت بادائه باستخدام أداة slide ... ستستخدم عرض Trim لمائلة الحدث في clips هذه حتى يكون الحدث الموجود في نقطة Out المحدث الموجود في نقطة In الخامسة بـ Closeup 2... ستقوم أولاً بقص Medium2 ليماثل الحدث في Closeup 2 ثم ستستخدم clips dit لتحريد بينهما الحدث في Closeup 2 ثم ستستخدم Rolling Edit لتحريك نقطة التحرير بينهما للحصول على المدة المشتركة لـ clips الاثنين.



عرض Trim سيتم استخدامه لمائلة الحدث في نقطة التحرير (A) بين Medium 2 و Closeup 2 مع الحفاظ على نقاط In و OU ومدة (B) و Closeup 2 و Closeup 2 ١ - تحت عرض Program، استخدم خانات التحكم اضبط سطر التحرير بين آخر
 اثثين من clips في برنامج الفيديو وهما: 2 Medium و Closcup (في 56:27).

٢ - في قائمة نافذة Monitor مدد خيارات Monitor Window.



- تحت Trim Mode Options، تأكد أن الموضع الموجود على اليسار يتم تحديده، ثم
 انقر بالماوس على OK.

2 - حيد Trim Mode من قائمة نافذة Monitor. في عرض Trim من ونضر Closeup 2 من المسار ونقطة In L Closeup 2 على اليسار ونقطة In L Closeup 2 على اليمين.

ستلاحظ وجود بعض الأزرار الجديدة في عرض Trim.

X RUKKUBAR

A : إلغاء التمرير (كل التمرير).

B : التمرير السابق.

C : القص لليسار (خمس لقطات)،

D: القص لليسار (لقطة واحدة).

E : القص اليمين (اقطة واحدة).

F : القص لليمين (خمس لقطات).

G : التمرير التالي.

H : تشغيل التحرير.



ستقوم الآن بعمل تزامن للحدث الموجود في Closcup 2 مع الحدث المماثل في Medium 2 مع الحدث المماثل في ... Medium 2 Medium 2 عندما تحدد إحدى العروض في عرض Trim، تتغير الشبقرة الزمنية ... أسفله الون الأخضر.

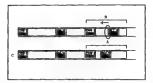
ه - انقر بالماس على اللقطة اليسدي (Medium 2) و 'Medium على النصيدها وانقر بالمارس على أزراد Trim left (single - frame) و (۱] الله الأراد Srame الزراد Medium 2 مند نقطة Out الخاصة بها والصدث الموجود عند نقطة In الخاصة بها والصدث الموجود عند نقطة In الخاصة بـ Closeup 2 الخاصة الموادد الموجود عند نقطة Trim Right (single - frame) و (۱) و المكس القص.
 ۱ | المكس القص.



لتراجع في كل التحريرات التي تم أدائها في عرض Trim، انقر بالمايس على زر Q (Cancel Edit

أصبح الحدث الآن في كلا clips متزامناً. وستقوم الآن بتحريك التحرير بين clips باستخدام Rolling Edit في عرض Trim.





ستستخدم rolling edit من عرض Trim لتحريك التحرير (A) بين Medium 2 و Closeup 2 مع الحفاظ على الدة المُستركة لكلا B) clips كلير. يمكن أن ترى النتجة في (C).

ستغير التمرير إلى تكبير لتوضح شكل أفضل للعرض.

 - ضع الشير بين العرضين بحيث يتحول إلى أداة rolling edit من اسحب أيقونة الأداة لليسار حتى تبدأ الأداة الموجودة في العرض في الذهاب بعيداً. استخدم الرسم التوضيحي الموجود بأسفل كمرشد.



 ٧ - قم بالتقديم والتأخير في مسطرة Timeline لمعاينة التغيير. فهذا العمل ينهي أترماتيكياً Trim Mode ويعيد نافذة Monitor لعرضها العادي.

ملاحظة يمكنك أيضنا إنهاء Trim Mode باختيار Trim Mode من قائمة نافذة Monitot لإزالة علامة تأكيد الخيار من أمام الأمر.

الدرس السابع طرق زدرير منظورة

٨ - قم بمعاينة آخر أربع clips.



٩ - احقظ الشروع،

تغيير مدة وسرعة clip

سرعة clip هي معدل تشغيل العدث أن الصبوت مقارنة بالعدل الذي تم تسجيله بها، تكون السرعة مماثلة في بداية الأمر السرعة الموجودة عندما تم استيراد أو إدخال clip تغيير سرعة clip يغير من frame rate يعير سرعة clip رعدل اللقطة) الأصلى وقد يتسبب في حذف أن تكرار بعض اللقطات بالإضافة إلى ذلك، تغيير سرعة clip يتطلب تشغيل نفس العدد من اللقطات في فترة زمنية مختلفة، مما يغير أيضاً من يتطلب تشغيل نفس العدد من اللقطات في فترة زمنية مختلفة، مما يغير أيضاً من مدالات والمحترى على مجالات مدة clip (بحرك نقطة cout)). عندما تغير سرعة clip المحترى على مجالات متشابكة، فقد تحتاج تعديل الطريقة التي يعالج بها Premiere المجالات، خاصة عندما تقل السرعة عن 100% من السرعة الإصلية. من Guide Premiere User ،



تغییر معدل clip

لتحسين نهاية هذا المشروع، ستغير Frame rate لآخر اثنين من clips لإنشاء تاثير حركة بطيئة. في نفس الوقت، ستستخدم التغيير الحادث في مدة clip لجمل المشروع 60 ثانية تماماً (1000) وهي المدة المحددة لهذا الجزء من الغيلم التسجيلي، لعمل هذا، ستستخدم أدانين مختلفتين هما: مريم حوار Clip Speed وأداة rate stretch.

أولاً، ستستخدم مربع حوار Clip Speed لجمع Closcup 2 يعمل بربع السرعة تماماً. ثم، ستستخدم أداة rate stretch على Medium 2 القديم الطول المطلوب للبرنامج.

القر بالمارس على زر التكبير (شكل) حتى يتم إعداد قائمة Navigator
 القر بالمارس على Medium 2 على Medium 2 على Medium 2.
 المسحب المربع الأخضيس لعسرض Timeline و Closeup 2.

۲ - انقر بالمال على Closeup 2 واختر Clip -> Speed المتح مربع حوار Clip Speed.
 ۳ - فني مربع Rate (معدل جدید)، اکتب 25، ثم انقر بالمالوس على OK.



يعمل Closeup 2 الآن بريع السرعة، مما يعنى أنه سيطول عن سرعته الأصلية بمعدل أربع مرات، ستحرك الآن سطر التحرير إلى 01:00:00 (60 ثانية)، هيث تريد المشروع أن ينتهى.

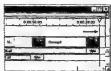
انقر مرتين بالماوس على timecode الكان تحت عرض Program واكتب 10000
 أو (Windows) Enter واكتب شما فضغط على Windows)

ه - في Navigator، استخدم أزرار العرض أو المنزلق لضبط قائمة Time Unit على
 1 Second



٦ - استحب Closeup 2 بالماوس حتى تتحذب النهاية اسطر التحرير. لاتقاق على
 الفجوة الناتجة عن هذا العمل، فستعيد ربط التحرير بين Closeup 2 و Medium
 2 سريعاً.





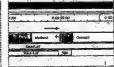
ستقوم الآن بإطالة Medium 2.

v - في Timeline، اختر أداة Timeline،



٨ - ضع المشيد على الطرف الأيمن من Meduim 2 حتى يتحمل إلى أداة rate
 ٨ اسحب لليمين حتى تتجذب نهاية Medium 2 إلى Closeup 2.





٩ - قم بمعاينة Medium 2 و Closeup بمعدل اللقطة الجديد، ثم احفظ المشروع.

تصدير الفيلم

- مما أنك قد انتهيت الآن من تحرير الفيلم، فقد حان وقت إنتاج ملف فيلم.
- إذا كنت قد ألفيت معاينة الصوت في أول الدرس، فتأكد أن تشغلها مرة أخرى بالنقر بالماوس على المربع الفارغ في الحافة اليسرى من كل مسار صوت حتى تفيره إلى أيقونة السماعة ((١٠).
 - File -> Export -> Movie -> ۲
 - T في مريع حوار Export Movie، انقر بالماوس على Settings.
- ٤ تأكد أن Quick Time محدداً في خانة File Type بأن Entire Project محدداً في خانة Range.
- اتك أيضاً أن خيارات Export Audio و Export Video محددة. يمكنك ترك باقى
 الإعدادات كما هي. انقر بالمال على OK لإغلاق مربع حوار Export Movie
 Settings
- آ في مربع حوار Export Movie تحرك إلى مجلد O' Lesson (تشميط المكان واكتب Glass2. mov ليكون اسم الفيلم. انقر بالماوس على Gwindows) Save) أو (Mac OS) OK).
- بيداً Premiere في تنفيذ الفيلم، مع عرض شريط معلومات يقدم تقدير عن مقدار الوقت الذي تستغرقه العملية.
 - ٨ انقر بالماس على زر Play لتشغيل الفيلم.



استعشف بنفسك

تصرف بحرية في تجربة مشروعك الذي قمت بإنشائه تواً، إليك بعض الاقتراحات:

- حاول تغيير اسم clip في نافذة المشروع بدون استخدام Clip -> Alias
- إليك تلميح. أنت لاتحتاج استخدام أي عناصر أن أيقونات أن أزرار من القائمة، ولكن نافذة Project يجب أن تكون في List View. بمجرد أن غيرت الاسم، لاحظ تأثير هذا التغيير على Instances (النماذج) الوجردة في Timeline.
- حاول استخدام freeze frame في نهاية هذا اللقطة) على Closeup 2 في نهاية هذا الدرس بدلاً من تغيير Frame rate (معدل اللقطة). اضبط محدد 0 على اللقطة الدرس بدلاً من تغيير Clip -> Video -> Hold Frame جرب توسيع اللقطة الموقوفة لترى كيف تختلف عن المعورة الثابتة.
- استبدل منتصف Medium2 ب Closeup 1. mov باستخدام تصرير ثلاثي النقاط بدلاً من استخدام زر Lift و Paste Custom.

أسئلة للمراجعة

- يقدم أمر Ripple Delete رزر Extract وظائف متماثلة. فما هو الفرق الأساسي بينهما؟
 - ٢ أي أداة قد تستخدمها لتغيير نقاط in و Out مم المفاظ على مدته؟
 - ٢ أي الإمكانيات يقدمها Trim Mode تجعله مناسباً تماماً لتعديل عمليات التحرير؟
 - ٤ -- ما هما طريقتا تغيير معدل لقطة Clip؟



الإجابات

- تعمل Ripple Delete على clip بلكمله أو مجموعة منه أو على فجوة، أما وظيفة
 Extract فتعمل على نطاق من اللقطات في clip واحد أو أكثر.
 - ٢ تقوم أداة slip بتغيير نقاط Out و Out لـ clip مم الحفاظ على مدته.
- ٣ تمكنك Trim Mode من قص لقطات خاصة على كلا جانبي نقطة التحرير، أثناء
 عرض تك اللقطات.
- ل معدل لقطة clip باستخدام إما مربع حوار Clip Speed (اختر Clip (اختر Clip)، أو أداة rate stretch (شكل).



الدرس الثامن

ت إنشاء Title

Octopus,

يلعب النص والجرافيك دور مستكامل في تومسيل المعلومسات في برنامج الفيديو. فتسمح لك نافذة Title مسيع Premiere بإنشاء نص وجرافيك يمكنك استيراده ووضعه على ملف فيديو موجود.

فى هذا الدرس ستستخيم نافذة Title أخين Premiere لإنشاء كارتون مكون من 11 أفية لوقع تعليم كلوت مكون من 14 أفية للقط titles ثركة titles مختلفة المتخدام أبوات النص، والنص المتحرج والجرافيك؛ ثم ستقوم بوضع titles تلك على clip فيام فى نافذة Timeline الموجودة فى Premiere. وستتعلم بصفة خاصة كيفية عمل مايلي:

- إدخال نص وتغيير خصائصه.
 - تقنين أحرف النص.
 - إضافة ظلال واون.
 - إنشاء جرافيك.
- تطبيق عتامة الجرافيك والنص.
- إنشاء ومعاينة الكتابة المتبحرجة.
 - إضافة titles لمشروع.
 - وضع titles على clip فيديو.
 - تحرير titles.

يدأ العمل

لبدأ العمل، ستفتع مشروع Premiere موجود وتنشىء title جديد. تأكد أنك قمت بتثثيرت خطوط الدرس . News Gothic للحصول على مساعدة، انظر جزء "تثبيت خطوط الدرس "تأكد أيضاً أنك تعرف مكان اللقات المستخدمة في هذا الدرس. قم بإنخال - CD إذا كان ضرورياً. للحصول على مساعدة، انظر جزء (استخدام ملفات "Classroom in a Book".

للتأكد أن خيارات Premiere معدة على القيم الافتراضية، قم بإنهاء Premiere، ثم احذف ملف الخيارات كما هو موضع في جزء "استعادة التفضيلات الافتراضية".

١ - انقر مرتين بالماوس على 108 Lesson ppj في مجلد 08 Lesson ابدأ
 ابدأ وافتح المشروم.

ب عندما يفتح المشروع، اختر File -> Save As. إذا كان ضرورياً، افتح مجلد
 الدرس المالام على قرصك الصلب واكتب (Cartoon. ppj. اضعط على Enter اضعط على (Windows) أو (Windows).

عرض القيلم الكثمل

إذا أردت أن ترى ما ستقوم بإنشائه في هذا الدرس، بمكتك أن تنظر على الفيام للكتمل، بسبب أنك ستقوم بأداء رسوماتك في نافذة Title، فسييدو فيلمك مختلف قليلاً.

ا – إخـتر Pile -> Open وحدد Final mov وحدد Final داخل مجلد Final داخل مجلد Final داخل مجلد Source الموجود في المحالة في عرض Source الموجود في المناذة Monitor.

٢ - انقر بالماوس على زر Play (﴿) الموجود في عرض Source لمشاهدة الفيلم.

نبذة عن titles

تسمح لك نافذة Title من Adobe Premiere بإنشاء ملفات نص وصور جرافيك بسيطة تسمى Premiere، يمكن استخدام هذه الملفات فقط في Premiere. لاستخدام نافذة Title، أنت لاتحتاج فتح مشروع موجود أو إنشاء مشروع جديد.

دعنا نفتح نافذة Title ونستعرض الأساسيات.



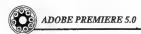
اختر File -> New -> Title لفتح نافذة Title.



A: عينات Color (الارن)، B: إعدادات Transparency and Gradient (الارن)، Color (الارن)، Transparency and Gradient (إزامة الطل)، Color (الذهباء - Title - مسامة - D (إزامة الطل)، D - مسامة - D مسامة - D (المُضمعة الشرح الله المناه)، Color (المُضمعة المدن). Color (المُضمعة المدن).

عندما تقتع نافذة Title يضيف Premiere قائمة التنال إلى شريط القائدة. تعنوى هذه القائدة Premiere قائمة على كل أوامر وخيارات نافذة Title يمكنك أيضاً استخدام هذه الخيارات بالنقر بالزر الأيمن من الماوس (Windows) أو الضغط على Control مع النقر بالماوس (Mac OS) في نافذة الذا قائمة الماؤلة أو لبن الخلفية، فستحتاج فتح مربح حوار Title Window Options (خيارات نافذة Title) إما باختيار قائمة Window أو بالنقر بالزر الأيمن من الماوس (Windows) أو الفصغط على Control والنقر بالماوس (Title كالمناس (Title).

تحترى نافذة Title على مريمين من خطوط منقطة. يمثل المريع الداخلى title - safe ويمثل المريع الخارجي action - safe zone . فإذا قمت برمسم مسور جرافيك خارج action - safe zone ، ان تكون ظاهرة على شاشات NTSC. ويضع نص خارج



title - safe - zone قد يبدو مموهاً أو مشوهاً على شاشة NTSC.

إنشاء title بسيط

ستقوم هنا بإنشاء title بسيط مكرن من نص فقط، وستقوم بإضافة اقطة كنموذج إلى نافذة Title ، وتضيف نص، وتغير خصائص النص، وتضيف ظل وتقوم بعمل Kerning (تقتين الأحرف) للنص.

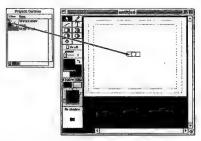
اضافة لقطة كنموذج للإشارة

قبل أن تدخل نص، ستضيف لقطة كنمونج للخلفية إلى نافذة title. ستساعد هذه اللقطة على تحديد أفضل الألوان المتنامة التي تستخدمها لنص title. تكون اللقطات النمونج إشارة فقط ولاتصبح جزء من title. عندما تقوم بحفظ وإغلاق title، فإن اللقطة الإشارة لايتم جفظها مع الملف.

١ -- حرك نافذة Title بحيث لاتتداخل مع نافذة Project.

لاحظ أن Water. mov مرجود بالفعل في نافذة Project. ستستخدم هذا الفيلم كإشارة لخلفية Title الخاص بك.

٧ - استحب أيقونة Water. mov من نافذة Project إلى نافذة Title رارفع يدك عن
 الماليس، تصبح خلفية نافذة Title هي اللقطة الأولى من Water. mov.





إنشاء عناصر النص

استخدم الإرشادات التالية لمساعبتك عند تحديد الكتابة للفيديو:

- استخدم خطوط serif Sams serif كبيرة. وتجنب الكتابة المسفيرة وخطوط serif فإن المدود الرفيعة لبعض الحروف الصدفيرة أن حروف serif لايتم عرضها بصورة جيدة على أجهزة التليفزين ذات الأنظمة المتشابكة.
- استخدم حجم الكتابة الأسود العريض وشبه الأسود العريض، السهل قراطها بصفة عامة على التليفزيون أكثر من أحجام الكتابة العادية أن الخفيفة.
- استخدم كلمات تليلة في title الخاص بك. فمن المسعب قراءة الفقرات الطويلة ذات الكتابة الصغيرة على التليفزيون.
- عند تصميم title ليتم تركيب، استخدم الألوان التى تتناقض بصورة جيدة مع
 صورة الخلفية. يمكنك استيراد لقطة كنموذج لكى تقحص title مع خلفيت. إذا
 كانت الخلفية معقدة، ففكر في إضافة ظل أن شكل نصف شفاف خلف الكتابة.
 - من Adobe Premiere User Guide، القصل السابع.

إنشاء نص وتغيير خصائص النص

يسمح الله Premiere بتغيير خصائص النص المتعلقة بالكلمات والحروف الموجودة في أي خط متاح لنظام تشغيلك.

١- اختر أداة النص (T) وانقر بالماوس على الركن الأيسير العلوى من نافذة Title.
 داخل little - safe zone (لفط المنقط الداخلي).



هلاحظة كقاعدة عامة الفيديور، استضدم خطوط يساوى حجمها 16 بنط على الأقل. فأى خط أقل من هذا المجم قد لاييدو ظاهراً على شاشة الطيفزيون.

٢ - غير الخط باستخدام الطريقة الملائمة لنظام تشغيك.

- المقتر Mac OS المقتر Title -> Font وحدد News Gothic Bold. ثم الحتر
 المقتر 'Title -> Size ثم المقتر 'Other المقتر 'Other المقتر 'Other المقتر ال
- Ititle -> Font من Windows، اختر Windows و Title ، وحدد News Gothic، و News Gothic ، و Sont J Bold
 الم اكتب 30 نم مريع نص Size. ثم انقر بالمال على OK.

۲ - اکتب Otto.



3 - اكتب File -> Save افتح مجلد O8 Lesson إذا كان ضرورياً ثم اكتب File -> Save للاسم وانقر بالماوس على Save.

تغيير لون النص

لوحة عينة Object Color في نافذة Title تعرض لون العنصر المحدد حالياً.



A - عينة Object Color (اون المنصر)، Bhadow Color (ابن الظل).



يتحدد لون الظل عن طريق لون عينة Shadow Color، وهي موجودة على يمين عينة Object Color،

لتبديل اون الملل والعنصر، انقر بالماوس على السهم الموجود بين أوحتى العينة.

النقد بالماوس على الوحة العينة يفتح Premiere Color Picker. يمكنك اختيار الألوان من Color Picker بالنقر بالماوس على اللون في مربع اللون أو بإدخال القيم في مربعات نص Blue ، Green ،Red. توجد قيم الأبيض والأسعود والرمادي على الجانب الأيسر من مربع اللون.

دعنا نغير لون كلمة "Otto".

 ا باستخدام أداة Selection ((التحديد) (﴿)، حدد "Otto" إذا لم تكن محددة بالفعل، يظهر مربع صغير أو مقابض على كل ركن من الأركان الأربعة لمربع التحديد.

۲ – انقر بالمارس على الوحة عينة Object Color Picker. يظهر Color Picker في Premiere
 م الون افتراضى مضبوط على الأسود.



٣ - انقر بالماوس في مريم اللون لاختيار لون أزرق غامق.

إذا ظهرت علامة تعجب مجاورة الؤجة عينة اللون في الركن الأيمن العلوى من . COlor Picker مثل هذه . COlor Picker مثل هذه الأكان قد تقيض أن تتموه عند عرضها على شاشة NTSC. بسبب أن الفيلم الذي

تنشئه الآن سيعمل فقط على شاشة جهاز الكمبيوتر، فأتت لاتمتاج أن تهتم بالتحذير الخاص بالألوان الآمنة مع NTSC. مع ذلك، إذا كنت تنشىء فيلم سيعمل بصورة مطلقة من شاشة NTSC، فستمتاج أن تتأكد أن كل الألوان أمنة الممل مع NTSC.



A - لوحة عينة اللون الأصلي، B - لوحة عينة لون محدد، C - رمز تعلير NTSC.

إذا أردت استخدام نفس اللون الذي استخدمناه لنصنا، فاكتب 51 . Red J 51.
 . Color Picker لم يقال 90K. ثم انقر بالماوس على OK لإغلاق لوحة Blue.

إضافة ظل

يمكنك إضافة ظل لأى صورة أن عنصر نص في نافذة Title بتحديد العنصر ثم تمريك خانة تمكم Shadow offset).

ستقوم هنا بإنشاء ظل ثم تغير لونه فيما بعد. يمكنك تغيير لون العنصر أو الظل في أي وآت بتحديد العنصر والنقر بالماوس على لوحة عينة اللون.

١- مع الاستمرار في تحديد كلمة "Otto"، اسحب خانة تحكم Shadow Offset
 لأسفل وإلى الهمين حتى تكون قيمة الظل الموجودة فوق الخانة 4 x 4.



اللون الافتراضي للظل هو الرمادي، دعنًا نغيره إلى اللون الأصغر.



- ٢ مع الاستمرار في تحديد كلمة "Otto"، انقر مرتين بالماوس (Windows)، أو انقر بالماوس (Mac OS) على اوحة عينة Shadow Color
- ٣ اختر لون أصفر فاتح. لاستخدام نفس اللون الذي استخدمناه، اكتب 242 لـ Red J. QE.
 و 325 لـ Green J. 255.
- بصعة افتراضية، ينشى: Premiere ظلال هادئة. وستقوم بتغيير الظل إلى ظل مشبع لجمله أكثر بروزاً في مقابل الخلفية ذات اللون الأزرق المائي.
 - ٤ مع الاستمرار في تحبيد النص، اختر Solid -> Shadow -> Solid





غلل هادىء وغلل مشيع

ه - انقر بالماوس على أي مكان في نافذة Title لإلغاء تحديد النص.

Title احفظ - ۲

تغيير العتامة

يسمح لك منزلق Opacity (العتامة) في نافذة Premiere Title بضبط مستويات مختلفة من الشفافية للجرافيك، والنص والظائل. لاستخدام منزلق العتامة، انقر ببساطة على إحدى الأسهم السوداء الصغيرة الموجودة أسفل لوحات عينة Object و Color. .Color



A - بداية الشفافية، B - الشفافية بأكملها، C - نهاية الشفافية.

يمكنك ضبيط العتامة للصدرة بأكملها بالنقر بالماوس على السهم الأرسط (Transparency "الشفافية بأكملها")، أو يمكنك تنويع العتامة باختيار قيم مختلفة باستخدام السيهم الأيسر (Start Transparency") والسيم الأيمن "End Transparency" (تهاية الشفافية"). انظر جزء "استخدام اللون، والشفافية، والتدريجات اللونية" في Adobe Premiere 5.0 User Guide لزيد من المعلومات حول تنويع العتامة في نافذة Title.

تيمة العتامة الافتراضية للظلال هي 50%. سنقوم هنا بزيادة العتامة الكلية للظل، مما يجعله أقل شفافية.

۱ – باستغدام أداة Selection (﴿)، حدد كلمة "Otto" - ۱

 ٢ – تأكد أن لوحة عينة Shadow Color نشطة (في المقدمة). إذا لم تكن كذلك، انقر بالماوس عليها لإحضارها للأمام.





٣ - انقر بالماوس على السيم الأوسط واسحب منزلق Overall Transparency لحوالي
 80%. يصبح الظل أغمق بسبب قلة الخلفية ذات اللون الأزرق المائي.



.Title Lain - £

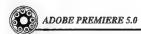
عمل Kerning للنص

عملية Kerning تعنى تغيير المسافة بين حرفين في كلمة. لعمل Kerning النص في نافذة Title في Premiere استخدم أداة النص إما لتحديد المرفين المجاورين اللذين تريد عمل Kern لهمما، أن تضم أيقمونة أداة النص بين الصرفين الذين تريد عمل Kerning لهما، ثم تنقر بالمابس على رد Kerning.



يقلل زر Kerning الأيسـر من المساقـة بين الصرفين ويزيد الزر الأيمن من تلك المسافة.

يجب أن تستخدم أداة text (النص) وليس أداة selection، انتمكن من استخدام أزرار Kerning. فعندما تستخدم أداة text، يمكنك عمل kern وتحرير النص، أو تعديد الحروف لتغير نوع خطها أو خصائص هذا النوع.



عندما تستخدم أداة selection لتحديد نص، فأنت تحدد كل شيء داخل مربع تحديد النص. فإذا غيرت الغط أو اللون أو العتامة أو الظل، أو التدرج اللوني أثناء اختيار مريم التحديد، فإن كل النص يتأثر.



استخدام أداة selectoin لتعرير كل النص. واستخدام أداة text لتعرير النص الحدد فقط.

١ - اختر أداة T) text ثم انقر بالماوس بين حرفى T في كملة "Otto".

٢ – انقر بالماوس على زر kerning الأيمن مرتين لتوسيع المسافة بين الأحرف.

بسبب أن kerning يقير مسافة الصرف، فهذا قد ينتج عنه تقسيم السطر، مما يؤدي إلى وجود الكلمة مقسمة على سطرين، إذا حدث هذا، يمكنك تغيير حجم مربع تحديد الكلمة بسحب أي من مقابض الأركان الأربعة بالماوس.

٣ - إذا تسبب Kerning في تقسيم كلمة "Otto" على سطرين في نافذة Title انقر بالمارس على سطرين في نافذة Title انقر بالمارس على إداة selection ، ثم اسحب بالمارس منقبض الركن الأيمن السنفلي الشاهر بمربع التحديد لأعلى وإلى اليمين. عندما ترفع يدك عن المارس، يجتمع جزئي الكلمة على سطر واحد.





محاذاة النص

يمكنك محاذاة نص بطريقتين في نافذة Title في Premiere. فيمكنك محاذاة النص داخل مربع تحديده، ويمكنك محاذاة مربع تحديد النص داخل النافذة. إليك كيفية معاذاة كلم 2010 باستخدام كلا طريقتي للحاذاة.

أولاً سنقوم بمحاذاة النص داخل مربع التحديد. هذا سيكرن ملحوظاً بصفة خاصة إذا غيرت حجم المربع الموجود في التدريب السابق.

 - مع الاستمرار في تحديد Otto. اختر Title -> Justify -> Center. لاحظ كيف تتحول الكلمة لنتصف مربع التحديد.

الآن، قبل أن تضع مربع التحديد في المنتصف، دعنا نحركه لأعلى النافذة.

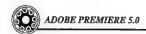
- باستخدام أداة Selection (﴿)، اسحب كلمة "Otto" لأعلى النافذة، بحيث تكون الصروف داخل safe zone تماماً. يمكنك أيضاً استخدام مفاتيح السهم لتفيير مكان الكلمة



الآن يمكنك وضمع مربع التحديد في منتصف النافذة.

7 - مع الاستمرار في تحديد كلمة "Otto"، اختر Title -> Center Horizontally.
 الحظ كيف أن مريم التحديد يتحول لنتصف النافذة.

ittle احفظ عائل.



إضافة المزيد من النص

ستقوم الآن بإضافة المزيد من النص لـ title.

- ١ حدد أداة T) text (T) وانقر بالماوس أسفل كلمة Otto مباشرة. إذا فتحت بالمسادفة مريم النص لكلمة Otto ، لنقر بالماوس أسفل منه في النافذة.
- \[
 \begin{align*} \text{Vmritch} \text{ ritle} \\
 \text{vmritch} \text{ ritle} \\
 \text{vmritch} \text{ ritle} \\
 \text{vmritch} \text{ ritle} \\
 \text{vmritch} \\
 \text{vmritch} \\
 \text{vmritch} \\
 \text{ritle} \\
 \
 - ۲ اختر Title -> Size -> 18 ۲
 - T اكتب the octopus، ثم انقر بالماس على أداة Selection.

لاحظ أن النص له ظل. ولكن هذا النص ليس في حاجة له، لذا فستقوم بإزالته.

3 - مع الاستمرار في تحديد "the octopus"، اسحب خانة تحكم Shadow Offset خارج مساحة No Shadow لتعيد إعداد الظل إلى No Shadow.



- باستخدام (دأة selection، حرك النص بحيث يتم وضعة في الثلث العلوى من نافذة Title ، تحت كلمة Otto مباشرة. يمكنك أيضاً تحريك النص المحدد (أو الصورة المحددة) بالضغط على مفاتيح السهم.
 - . Title -> Center Horizontally اختر ا



v - احفظ title.



إنشاء صورة جرافيك في نافذة Title

تسمع لك نافذة Title أمت Premiere بإنشاء جرافيك بسيط. فيمكنك استخدام أدوات الرسم لإنشاء مستطيالات، ومربعات، ودوائر وأشكال بيـضاوية وخطوط ومضاعات.

إضافة title على شكل لقطة خلفية

قبل أن تبدأ في رسم الجرافيك، ستقوم باستيراد title الذي قفت بإنشائه تراً على شكل لقطة نموذج إلى title نذا الجديد، ستقدم لقطة النموذج إشارة للمكان الذي يوجد به نمن Otto title حتى لاترسم عليه.

- ا اختر File -> New -> Title اختر
- حرك نافذة Title الجديدة لجانب نافذة Otto. ptl Title حتى تستطيع رؤية كلا التافذتين.
 - ٣ اسحب منتصف نافذة Otto. ptl Title الجديدة.



يظهر Otto title كخلفية لـ Ottl الجديد الخاص بك. لاتنتقل الخلفية ذات اللون الأزرق المائي إلى title الجديد الخاص بك لأنها مجرد لقطة نمونجية، وليست عنصر محفوظ من ملف Otto. ptl.

- انقر بالماوس على شريط عنوان نافذة Title الجديدة لجعلها النافذة النشطة ثم
 اخت File -> Save
- م = تأكد أن سجلد 88 Lesson مفتوح ثم اكتب Octopus. ptl للاسم وانقر بالمايس
 على Save.

.Otto. ptl أغلق ا Otto. ptl

تغيير اللون الافتراضي قبل أن ترسم

عندما لايتم تحديد أى شيء في نافذة Title وتغير لون لوحة عينة Object Color. فإن اللون الجديد يصبح اللون الافتراضي لأي شيء ترسمه أن تكتبه. دعنا نغير اللون الافتراضي في لوحة عينة Object Color من اللون الأزرق الداكن الذي استخدمته للنص للون أزرق مختلف قبل أن ترسم.

- ١ باستخدام أداة selection، انقر بالماس على لوحة عينة Object Color.
- انقر بالمانس لاختيار لون أزرق مختلف من مربع اللون. لاستخدام اللون الذي قمنا
 باستخدامه، اكتب 52 لـ Red، و O لـ Green و 226 لـ Blue. ثم انقر بالمانس على
 OK.

رسيم صورة باستخدام أداة polygon

تسمح لك أداة polygon بإنشاء أشكال عشوائية بتصريكها في أي اتجاه والنقر بالمارس لإنشاء نقاط نهاية جديدة لكل خط. لإغلاق أداة polygon, إما أن تتقر بالمارس على أول نقطة أنشئتها أو تنقر مرتين بالمارس حيث تريد إنتهاء آخر خط، إذا كنت تستخدم الأداة المعبئة – كما سيحدث في هذا التدريب – يمكنك النقر مرتين بالمارس على نقطتك الأخيرة لكي تصمل أنوماتيكياً أخر نقطة مع أول نقطة.

ستقوم الآن برسم موجة باستخدام أداة Polygon

١ - حدد الجانب المعبى: (الأيمن) من أداة Polygon.



يمثل الجانب الأيمن من أتوات الرسم الأداة المبثة. فإذا حددت تلك الأداة، سينتج عن رسمك جرافيك "رسم بياني" "مصمت"، وإذا حددت الأداة المرسومة بشكل عام، أن الجانب الأيسر من الأداة، فإن رسمك سينتج عنه شكل عام فقط.



- ح ضمع المشير في الركن الأيسر السفلي من نافذة Title خارج action safe zone
 وانقر بالماوس لتحديد النقطة الأولى.
- حرك المشير إلى تلث للسافة لأعلى نحو الجانب الأيسر من التافذة وانقر بالماوس
 لتحديد النقطة الثانية.
- ٤ استمر في النقر بالمارس لأعلى ولأسفل في الثلث السفلي من نافذة Title لإحداث تأثير الموجة. يمكنك استخدام الرسم البياني الموجود أسفل في الشكل كإرشاد.



هلاهظة إذا ارتكتب خطأ ما يمكنك النقر مُرتين بالماوس لإغلاق الأداة ثم تضغط على Delete الصدف كل متصاطف أو يمكنك إنهاء رسم صصورتك ثم استخدام أداة selection لتعديل نقاطك.

مندما تصل للجانب الأيمن من النافذة، انقر مرتبن بالماوس في أي مكان في الركن
 الأيمن السفلي لإغلاق المضلم.



٢ - مع الاستمرار في تحديد الصورة، اسحب سهم Overall Transparency إلى
 50%.

٧ - انقر بالماوس في أي مكان في نافذة Title ، خارج الصورة لإلغاء تحديد كل شيء،
 ثم أحفظ title .

تغيير مكان العناصر

يمكنك تفيير مكان النص والجرافيك في نافذة Title بإحضارهم للأمام أن الخلف. ستقوم هنا برسم موجة أخرى مع إعداد عتامة مختلف ثم ترسل تلك الموجة للخلف.

۱ - حيد أداة polygon المبئة (🔽).

انقر بالماس على الخط الأيسر من action - safe zone أعلى الموجة الأولى لإنشاء
 نقطة.

 ٣ - انقر بالماوس لعمل النقطة الثانية قوق الموجة الأولى ولكنها لاتزال في النصف الأسفل من النافذة. يمكنك استخدام الرسم البياني بأسفل كرسم إرشادي.

٤ - استمر في إضافة نقاط أعلى وأسفل على النافذة كما فعلت مع الموجة الأولى، ولكن قم هذه المرة برسم موجات بأسفل الرسم البياني، تأكد أن هذه الموجة أصغر قليلاً من الموجة الأولى.







- مندما تصل للحافة اليسري مرة أخرى، أغلق الشكل بوصل النقطة الأخيرة بالنقطة الأولى. ستعوف أنك تنقر بالماوس على النقطة الأولى عندما ترى شكل "O" بجانب المؤشر.
 - 7 مع تحديد المرجة الثانية، يتم ضبط Overall Transparency على 25%.
- اختر Title -> Send to Back. تقع الموجة الثانية الآن خلف الموجة الأولى وتتضح
 من خلالها قلمادً.



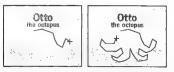
A - احقظ title.

إنشاء polygon ناعم

ستستخدم الآن أداة polygon لرسم أخطبوط. هذه المرة ستقوم بتنعيم الخطوط لأن الأخطبوط مستدير ولايوجد به أماكن مديبة. قبل رسم الأخطبوط، دعنا نغير اللون إلى لون العناصر التي قدت برسبها تواً، فلن تحدد أي من تلك العناصر.

- ا باستضدام أداة selection (﴿﴿)، انقر بالمارس في أي مكان داخل نافذة Title
 (ولكن خارج الموجات) إلافاء تحديد أي شيء.
 - Y انقر بالماوس على الحة عينة Object Color.
- ٣ اختر اللون البرتقالي الفني الموجود في الجانب الأيمن من مربع اللون. ولاستخدام نفس اللون الذي استخدمناه، اكتب 245 لـ Red و 42 لـ Green و 10 في خانة Blue. ثم انقر بالمارس على OK.
 - أسحب منزلق العتامة إلى \$100 لإزالة الشفافية.





٦ - أغلق الشكل بالنقر بالماوس على نقطتك الأولى، تذكر أن تبحث عن شكل "0" لتتأكد أن مشيرك فوق النقطة الأولى تمامأ قبل النقر بالماوس لتصديد النقطة الأخبرة.

٧ - مم الاستمرار في تحديد الأخطبوط، اختر Title -> Smooth Polygon.



A - احفظ title.

إذا أردت تعديل أياً من صورك، اختر العنصر باستخدام أداة Selection واسحب نقاط معننة لتغيير مكانها.

إضافة ظل للأخطبوط

ستقوم الآن بإضافة ظل وردى فاتح للأخطبوط.

- اذا كان ضرورياً، استخدم أداة selection (◄) لتحديد صورة الأخطبوط.
- ٢ اسحب ضابط Shadow Offset لأسفل ولليمين بحيث تكون أبعاد الظل حوالي
 4X3.
- 7 انقر مرتين بالماوس (Windows) أو انقر مرة واحدة (Mac OS) على لوحة عينة
 Color Picker لفتم Shadow Color
- ٤ انقـر بالماوس على لون Light Pink (وردى قـاتج) الموجــود فى مــربع اللون. ولاستخدام نفس اللون الذي استخدمناه، اكتب 255 فى خانة Red، و 118 فى خانة OK.
- اختر Tide -> Shadow -> Single لإزالة الحواف الناعمة الطل وإنشاء ظل ساقط أساسي أكثر وضوحاً في مقابل الأمواج الزرقاء.

تغيير مكان الأمواج

دعنا نقوم بتحريك المرجة الأولى التى رسمتها للأمام حتى يظهر الأخطبوط بين الموجتين. بسبب أنك أضفت شفافية للموجة، فسيمكنك رؤية الأخطبوط من خلالها.

- ا باستخدام أداة selectin أداق عند المحجة الأولى التي رسمتها. للتأكد من أنك اخترت الموجة الأولى، أكد إعدادات Transparency في نافذة Trike عيث يجب أن تكون تلك الإعدادات 50%. فإذا كانت معدة على 25% ، فاختر الموجة الأخرى.
 - Title -> Bring to Front اختر Y





7 - لترى تأثير الظل بدون نقاط التحديد، انقر بالمارس فى مساحة فارغة من نافذة
 Title ونفاء تحديد أى شىء.

E احفظ Title.

استخدام أداة Oval

استخدم أداة Oval (بسم أشكال بيضاوية وبوائر بأي حجم. لكي ترسم دائرة باستخدام أداة (val ، قيد الأداة بالضغط على مفتاح Shift أثناء الرسم. يمكنك أيضاً رسم مربعات، ومربعات دائرية، وخطوط بزاوية 45 بالضغط على مفتاح Shift أثناء استخدام أدوات counded rectangle، أو counded.

قبل أن ترسم الدوائر، دعنا نغير لون العنصر إلى أخضر.

التأكد أنك أن تغير لون العنصر المحدد حالياً، انقر بالماس على مساحة فارغة من
 النافذة، ثم انقر بالماوس على لوحة عينة Object Color Picker لفتح Color Picker.

اختر لون أخضر فاتح من مربع اللون. لاستخدام نفس اللون الذي استخدمناه،
 اكتب 64 في خانة Red في خانة Green، و 131 في خانة Blue. ثم انقر بالماوس على OK.

٣ - اسحب منزلق العتامة إلى 100%.

سترسم الآن عين واحدة من أعين الأخطبوط، ثم تنسخها وتلصقها لإنشاء العين الثانية.

عدد أداة lova المبئة.



ه - اضغط على Shift وارسم دائرة صغيرة على رأس الأخطبوط.

ا ختر Edit -> Copy ثم Edit -> Paste ثم الدائرة على
 الدائرة الأصلية مباشرة.

 ٧ - ضع أداة selection (﴿) على العين، مع التأكد أن الأيقونة على شكل مشير وليس أيقونة الأصبع، ثم اسحب منتصف الدائرة الجديدة بجانب الدائرة الأولى.



إذا وسعت بدون قصد الدائرة بدلاً من تحريكها، فاختر Edit -> Undo ثم الفي
 تحديد الدائرة وحددها مرة أخرى مع استخدام مفاتيح السهم لتحريكها.

٨ - انقر بالماوس على أي مساحة فارغة في نافذة Title لإلغاء تحديد جميع العناصر.

.Title احفظ - ٩

اترك Octopus. ptl مفتوح في الخلفية؛ فستستخدمه مرة أخرى سريعاً.

إنشاء Title متدفقة النصوص

باستخدام إمكانية titles المتدفقة في Premiere بمكتك إنشاء نص يتدفق داخل وخارج الشاشة، ويمكنك جعل النص يتدفق بأعلى أن أسفل، أن يمكنك جعله يمر عبر الشاشة من اليسار لليمين أن من اليمين لليسار. في هذا الدرس، ستقوم بإنشاء نص يتدفق أعلى الشاشة.

لإنشاء titles متدفقة، يجب أن تستخدم أداة title المتدفق وتدخل نص في مريع تعرير rolling title.

ستقوم أولاً بفتح title جديد وتضبط اللون الافتراضى على نفس اللون الأزرق الغامق الفاص ينص Otto. ptl.

۱ - اختر File -> New -> Title اختر

Y - انقر بالماوس على اوحة عينة Object Color.



- يجب أن يكون اللون الافتراضى هو اللون الأزرق الذى استخدمته فى بادىء الأمر
 الكمة Otto . فإذا لم يكن اللون كذلك، اكتب 51 فى خانة Red، و 0 فى خانة Otke، و 0 فى خانة Ock.
- إذا تم تحديد قيمة الظل، اسحب ضبابط Shadow Offset خارج مساحة الظل
 حتى لايتم تحديد ظل.

بذلك فأنت مستعد لإنشاء title متدفق.

ه - حيد أداة title المتدفق.



- بالبقاء داخل title - safe zone ، اسحب بالماوس لتحديد مربع من الركن الأيسر
 العلوي، حتى الركن الأيمن السفلي، يشغل هذا المربع حوالي ثلث مساحة النافذة.



- يظهر مربع تمرير titl المتدفق مع مشير نص وامض بأعلى، في هذا المربع، قم بإدخال النص الذي تريده أن يتدفق أو يعر على الشاشة.
- غير حجم الفط با فتيار Size -> Size ، مايزال النص مضيوطاً في
 منتصف الشاشة، لذلك بهنا نضيطه ههة السيار.

A - اختر Title -> Justify -> Left

ستقوم الآن بإدخال نص القصيدة.



اكستب Octopus، ثم اغسقط على Windows) Enter أو Mac OS) و (Windows)

. ١ - اكتب Octopus مرة أخرى، واضغط على Enter / Return مرتين.

١١ – اكتب النص الباقي ثم اضغط على Enter / Return مرة واحدة في نهاية كل
 سطر ومرتين حيث تظهر مساحات أكبر.

how squishy are thee!

With your eves

so bright

and tentacles of might,

swimming the deep

blue

sea.

Title -> Justify -> Center لتختارها واختر sea" عبد كلمة "sea" - ١٢

۱۳ - اختر Title -> Rolling Title Options -> اختر Direction مضبوط على Move Up

معاينة نص title المتدفق

يمكنك معاينة النص المتدفق بسحب شريط منزلق المعاينة الموجود بأسفل مربع أداة نافذة Title.

۱ - باستخدام أداة selection (🖟) انقر بالماس لاختيار مربع تحديد title المتدفق.

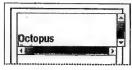
٢ - انقر بالماوس على زر منزاق المعاينة الموجود على شريط المنزاق واسحب اليمين.



ما تراه في هذا الشكل هو ماسيتم عرضه في الفيلم، لاحظ كيف أن النص موجود. _ على الشاشة في بداية التنفق ويستمر على تلك الصورة حتى تظهر الكلمة الأخيرة - أسفل التدفق.

لجمل النص يتدفق داخل الشاشة ستقوم بإدخال carriage returns (حروف إرجاع) إضافية في بداية النص. يمكنك أيضاً إضافة حروف إرجاع إضافية انهاية النص إذا أردت النص أن يتدفق ليصل خارج الشاشة قبل أن يتوقف. أما بالنسبة لهذا الدرس فنحن نريد النص أن يتوقف على الشاشة.

- ٣ اختر أداة النص وانقر بالماوس في أي مكان في مساحة النمس.
- ع قم بالتمرير حتى تصل لأعلى النص وقم بعمل نقطة إدخال قبل الحرف الأول من
 الكلمة الأولى...



ه - اضغط على Windows) Enter أو Mac OS) Return) ثلاث مرات.



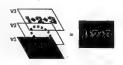
ملاحظة حتى إذا لم يبدو أن حرف الإرجاع يحرك النمن خارج الشاشة، فإن حرف الإرجاع سينشىء التأثير المراد عندما تقوم باللعاينة.

انقر في أي مكان في نافذة Title لإلفاء تصديد مدريع النص ثم تم بمعاينة
 التغييرات بسحب شريط منزاق المعاينة.

V - احفظ Title.

استخدام title في مشروع Premiere

ستقوم الآن بإضافة titles شعروع بسيط، ثم تضعهم فى Timeline وتركيم على clip اشرد. واتركيم على clip أخر. واتركيب clip أخر. واتركيب clip أخر. واتركيب Clip على Video 2 أخر. واتركيب (مسارات التركيب (مسار Video 2 والمسارات الأعلى من ذلك) فى Clips تعمل clips فى مسارات التركيب على clips الموجودة فى مسارات التركيب على clips الموجودة فى مسارات التركيب على clips الموجودة فى مسارات الدني.



عند استخداء titles, يحدد remiere الشفافية أتهاتيكياً، لذلك فإن clipe الموجودة على المسارات الأسفل يتم عرضها من خلال خلفية title. ستتعلم المزيد عن مسارات التركيب والشفافية في الدرس التالي.

يمكنك إضافة title لمشروع Premiere بثلاثة طرق هي:-

- إذا كان كل من المشروع و title مفتوحين، يمكنك ببساطة سحب title إلى نافذة Project.
- إذا كانت نوافذك غير واضحة، وهذا قد يتسبب في جعل السحب والإسقاط أمراً صعباً، يمكنك اختيار Add This clip.

 وإذا كان title غير مفتوح في الوقت الذي تريد إضافته فيه، بمكتك استيراده لشروعك بنفس الطريقة التي تستورد بها clips أخرى، أي باختيار <- File
 Import -> File

إضافة title للمشروع

- ستقوم هذا بإضافة titles التي أنشئتها تواً.
- اإذا كان ضرورياً، حرك نوافذ Title على desktop بحيث لانتداخل مع بعضها
 البعض أو مم نافذة Project.
- ٢ انقر بالماوس على نافذة Poem Title لجعلها نشطة، ثم استحب title لنافذة Project وارفع يدك عن الماوس. يمكنك السحب من أي مكان في نافذة Title قيما عدا شريط title أن شريط الأداة. يظهر ملف title المسمى Poem. ptl الآن في الفذة Project.
 - Poem. ptl Title اَعْلَقِ نَافِزَة ٣-
 - ستقيم الآن بإضافة Octopus title للمشروع باستخدام خيار القائمة.
 - ٤ انقر بالمارس على نافذة Octopus. ptl Title التشيطها.
- ه اختر Octopus. ptl Title يظهر الآن Project -> Add This clip في نافذة Project.
 - . Octopus. ptl Title أغلق نافذة ١
- بسبب أنك أغلقت Otto. ptl في أول الأمر، ستضطر لاستيراده بنفس الطريقة التي استوردت بها video clips أخرى.
 - ۷ اختر File -> Import -> File -> V
- A اختر Otto. ptn من مجلد Otto. ptn من مجلد 08 Lesson انقر بالماوس على Otto. ptn من مجلد Project.
 أو Mac OS) OK.



إضافة مسارات إلى Timeline

لتركيب اثنين من titles على titles على Water. mov video clip ، ستحتاج إضافة مسار تركيب آخر في Timeline. يمكنك الحصول على عدد من مسارات التركيب يصل إلى 98 مسار في Timeline، ولكن ستضيف واحد فقط الآن.

. Track Options (خيارات المسار) من قائمة نافذة Track Options



٢ - انقر بالماوس على Add لفتح مربع حوار Add Tracks. بصفة افتراضية، يتم
 تحديد مسار صبوت واحد ومسار صورة واحد.



- ٣ بسبب أنك لاتحتاج إضافة مسار Audio آخر، ففير القيمة في مسار Add Audio
 إلى 0.
- انقر بالماوس على OK لإضافة Video Track واحد، ثم انقر بالماوس على OK مرة أخرى لإغلاق مريم حوار Track Options.

يظهر الآن مسار جديد، وهو Video 3، على Timeline.



إضافة titles إلى Timeline

Titles هي صور ثابتة منتها الافتراضية ثانية واحدة.

ويمكنك تفيير المدة بسحب أياً من حواف clip باستخدام أداة selection في Timeline في selection أو باختيار Clip -> Duration وإدخال مدة جديدة.

لزيد من المطرمات حول تغيير خيارات مدة الصورة الثابتة، انظر الدرس الثاني عشر المسمى "تجميم برنامج الفيديو النهائي".

- . Video 2 إلى بداية مسار Octopus. pt1 من نافذة Project إلى بداية مسار Video 2
- ٢ اختر Show Info -> Show Info لعرض لوحة Info. ستحتاج الرجوع إلى هذه
 اللوحة عند تحرير حجم clips في هذا التعريب.
- ضع أيقينة أداة selection على الطرف الأيمن من Octopus. ptl clip حتى تتحول
 إلى آداة trim (﴿﴿﴿).
- اسحب العافة إلى الطرف الأيمن، وباستخدام لوحة Info كمرشد، قم بتوسيع
 نقطة Out إلى عشر ثواني (00:10:00).



- ه اسعب Otto. ptl من نافذة Project لبداية مسار Video 3
 - . Clip -> Duration واختر Otto. ptl واختر
- ٧ اكتب 200 المدة الجديدة وانقر بالماوس على Otto. ptl . أصبح Otto. ptl ثانيتين فقط.
- A Deem. ptl إلى مسار Video 3 من نافذة Project إلى مسار Video 3 عقب Video 3 مقب
 Otto. ptl clip ينجزب لنهاية Otto. pti clip.



الدرس الثامن إنشاء Title

 باستخدام أداة selection، اسحب الحافة اليمنى من Poem. ptl حتى تكون نقطة Out عند 10 ثوانى. يجب ن ينجذب لنهاية Octopus. ptl.



بسبب أن titles التي يتم إنشائها أتوماتيكياً في Premiere تكون شفافة، فأنت لاتحتاج تطبيق شفافية. لذلك دعنا نقوم بعمل معاينة وعرض النتائج.

١٠ - احفظ الشروع.

١١ - اضغط على Windows) Enter أو Mac OS) Return) لمعاينة المشروع.



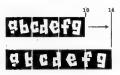






تغيير سرعة title المتدفق في Timeline

يمكنك تفيير سرعة title المتدفق بتغيير مدته: فكلما قصرت المدة، كلما زادت سرعة تشغيل title، وكلما طالت المدة، كلما قلت سرعة تشغيل title عندما تعاين نص title المتدفق، فقد تلاحظ أنه يعمل يسرعة أكثر إلى حد ما . لجعله أبطىء، ستزيد من مدة clip.



- اسحب الحافة اليمنى من Poem. ptl في Timeline إلى 14 ثانية حتى ينجذب إلى نهاية Water. mov.
- اسحب الحاقة اليمنى من Octopus. ptl إلى 14 ثانية حتى ينجذب أيضاً لنهاية Water. mov.
- اضفط على Windows) Enter) أو Wandows) لحاينة المشروع مرة
 أخرى. يتم تمرير bitle الآن بصورة أبطى، ويصبح من الأسهل قراحة.

غديث title في نافذة

يمكنك فتح نافذة Titel وتحديث title بالنقر مرتين بالماوس عليه إما في Timeline بتحديث Premiere بتحديث Premiere بتحديث Premiere بتحديث الإشارات له في مشروعك. ستقوم هنا بتعديل النص المتدفق لـ Poem title بحيث لايتداخل مع معروة الأخطبوط. لأداء هذا التعديل، ستفتح Poem. ptl وتعدل حجم نافذة النص المتدفق باستخدام أداة selection.

انقر مرتين على Poem. ptl في Poem. ptl عندما تفتح نافذة Title لايظهر شيء
 فيها لأنك أدخلت حريف إرجاع في بداية النص. لترى مربع التحديد، انقر بالمارس
 في الثلث العاري من النافذة.



بسبب أنك تحتاج عمل تحرير يعتمد على مكان العنصد في Octopus. pt. . فستقوم أولاً باستيراد لقطة كنموذج لنافذة Title وتستخدمها كإشارة.

Y - حرك نافذة Title بحيث لاتحجب نافذة Project.

000

الدرس الثامن إنشاء Title

- 7 اسحب Octopus. ptl. يمتنا Project إلى نافذة Title. يظهر Octopus title بينا المتعادلة المت
- ع باستخدام أداة selection حدد أحد المقابض السفلى على مربع تحديد القصيدة وحركه لأعلى قليلاً بحيث لايلمس رأس الأخطيوط.



- ه حدد File -> Save ثم أغلق نافذة Title
- " الضغط على Windows) Enter أو Mac OS) Return) لمعاينة المشروع.
 - ٧ احقظ المشروع.

تصدير القيلم

- دعنا نقوم الآن بتصدير المشروع إلى فيلم Quick Time للإنترنت.
 - ١ انقر بالماوس على شريط عنوان Timeline لتنشيطه.
- r اختر File -> Export -> Movie. ثم انقر بالمان على Settings.
- ا اختر Quick Time Quick Time (نوع الملف) و Enter project (المشروع بأكماه)
 Range J
- 3 تاكد أن Export Video و Open When Finished و محددين، وأن Export Audio ليس محدداً. ثم انقر بالماوس على Next.
 - o اختر Cinepak لـ Compressor.
- ٦ تأكد أن Frame Rate مضبوطة على 15 fps. معدل اللقطة هذا أقل من معدل

معظم الأقلام لأنك تريد الحفاظ على أفضل جودة تشغيل بدون جعل الفيلم كبير جداً بحيث لايمكن تشغيله على الإنترنت.

- انقر بالمارس على Limit Data Rate قد مديده، ثم اكتب 500 قي مربع نص / K / S
 .sec تقييد معدل البيانات ينشىء ملف يتطلب مصادر أقل للتشغيل، وبالتالى يمكن تشغيل الملف بجودة أعلى على مجموعة متنوعة من الأنظمة.
 - ٨ انقر بالماس على OK.
- ٩ اكستب Otto. mov للإسم، ثم انقسر بالماوس على Windows) Save أو Windows) أو (Wac OS)
- يظهر شريط بيانات، يقدم تقرير عن الوقت الباقي ثم يفتح الفيلم في نافذة Clip منفصلة.
 - ١٠ انقر بالماوس على زر Play في نافذة المشغل لعرض رسمك المتحرك.

استعشف بنفسك

خذ بعض الوقت لتجربة نافذة Title والمشروع الذي أنشئته تواً. إليك بعض الاقتراحات:-

- طبق تعبثة بتدريج لونى لكلمة Otto. pt1 tide فى ملف Otto. pt1 tide. تتطلب التعبثة بالتدريج اللونى وجود لون مضتلف فى لوحات عينات لون Start and End . Transparency.
- قم بإنشاء title جديد واجعل النص يعتد على الشاشة. قم بإضافة نقاط إبخال ضعرورية لتؤكد أن النص يبدأ خارج الشاشة تماماً، ثم يعتد ليصعل للشاشة ويستعر في الامتداد حتى يصل للطرف الآخر خارج الشاشة.
- استخدم Rolling Tide Options بطبق خیارات توقیت خاصة لامتداد النص بحیث یبطیء عندما یخرج عن الشاشة.
 - غير صورة الأخطبوط لشكل معبىء في إطار معين. وغير لون وكثافة الإطار.
- إذا كان لديك مستعرض Web، قم بتصدير المشروع على شكل ملف Animated



الدرس الثامن إنشاء Title

GIF، ثم انقر مرتين بالماوس على الملف لفتحه وعرضه في مستعرضك.، يتم تعديل ملفات Animated GIFs لتلائم Web وليمكن فقحها وتشغيلها بسرعة

استلة للمراجعة

- ۱ كيف تنشىء title جديد؟
- ٢ كيف تغير لون نص title؟
 - ٣ كىف تضيف غلل؟
- 3 -- كيف تغير عتامة النص أو الجرافيك؟
 - ه كيف تعدل سرعة title المتدفق؟
- ٦ ما هي اللقطة التي تستخدم كإشارة؟
- ٧ -- ما هي الطرق المختلفة لتحريك النص المتدفق على لقطة؟
 - ٨ كيف تضيف title لبرنامج فيدير؟
 - ٩ كيف تضيف مسارات فيديق لمشروع؟

الإجابات

- ا اختر File -> New -> Title.
- اختر النص، انقر بالماوس على اوحة عينة Object Color وإختر لون جديد من
 Color Picker
 - ٣ اختر الشكل ثم حرك ضابط Shadow Offset.
 - ٤ اختر النص أو الجرافيك ثم اسحب منزلق Transparency إلى إعداد جديد.
 - ه غير مدة title clip.
- ١ لقمة الإشارة هى لقطة من title مسررة ثابتة، أن video clip يمكنك نسخها لـ title يمكنك نسخها لـ title الشاص بك واستخدامها كإشارة لمساعدتك على تصديد الألوان التي تستخدمها، ولكى تضم النص بدقة على صورة، أو لكى تقدم علامة إرشادية لرسم صورة.
- النص يمكن أن يتدفق على شناشة من اليسار لليمين أو من اليمين لليسار، ويمكن
 أن يتدفق لأعلى أو لأسفل الشاشة.
- ٨- بسحبه لنافذة Project ، وتصديد File -> Add This Clip ، أو بتحديد <- File .
 ١mport -> File
- المستر Track Options من قائمة نافذة Timeline ثم لنقر بالماوس على Add
 Tracks







الدرس التاسع



باست. خدام الموسود في Preimere محدد من الموسود في Preimere محدد من مسارات الفيديو المختلفة تركيبات لانهائية من الأقبام والمدور الثابتة الشخائة. مع التحدد من التكير لفاتيح الشخافة. مع التحديم يمكنك إزالة مساحات من الأفلم وإنشاء



فى هذا الدرس ستقدم بإنشاء فيلم فيديو ترويجى لتوزيع CD - ROM . وستستخدم مسارات تركيب فى Timeline المجود فى Premiere إنشاء شفافيات. وتلاشيات وتأثيرات خاصة أخرى. بصفة خاصة، سنتعام كيفية أداء هذه المهام:--

- إنشاء شاشة مقسومة.
- تطبيق أنواع مفتاح الشفافية وتعديل الإعدادات.
- إنشاء Storyboard (الوحة إعدادات القحمة) وتحديد ترتيب العرض على .Timeline
 - استخدام خیارات مسارات Exclude و shy
 - استخدام أنوات fade.

بدأ العمل

ستفتح لهذا الدرس، مشروع موجود وتضيف Cips إلى Timeline. تأكد أنك تعرف مكان اللغات المستخدمة في هذا الدرس. قم بإبضال CD - ROM إذا كان ضرورياً. بسبب أنك تعرف أن اللغات المستخدمة في هذا الدرس تحتوي على معلومات عن الخط، فستحتاج أيضاً أن تتأكد أن (Adobe Type Manager (ATM) مثبت على نظامك. لذيد من المعلومات حول تتبيت ATM، انظر جزء "تحميل خطوط الدرس".

التأكد أن خيارات Premiere معدة على القيم الافتراضية، قم بإنهاء Premiere واحذف ملف الخيارات كما هو موضع في جزء "استعادة التفضيلات الافتراضية".

١- انقر مرتين بالماوس على Desson. ppj في مجلد 09 Lesson ابدأ Premiere ابدأ
 وفتح المشروع.

الجلد - عندما يفتح المشروع، اختر File -> Save AS. إذا كان ضرورياً، افتح المجلد (Windows) Enter الملائم على Promo. ppj. اضعط على (Windows).
 أو Mac OS) Retur أو Mac OS).

ستقوم بتركيب ست شفائف من clips في هذا الدرس، لذلك فقد أنشئنا مشروع به سبعة مسارات فيديو. بسبب أن العديد من مسارات الفيديو تكون مفتوحة أثناء هذا الدرس، فسنضبط Timeline لعرض أيقونات صدفيرة. إذا كنت تفضل العمل مع



أيقونات أكبر، اختر الأيقونات ذات المجم المتوسط بعد اختيار Timeline Window Options من قائمة نافذة Timeline.

عرض الفيلم الكتمل

إذا أردت رؤية ما ستقوم بإنشائه، بمكتك إلقاء نظرة على الفيلم المكتمل.

ا خشر File -> Open وانقر مرتين بالماوس على 9 Final . mov في مجلد Final مجلد prinal . mov
 ا اخذا محلد O9 Lesson

Y - انقر بالماوس على زر Play في عرض Source المهجود في نافذة Monitor - Y

التركسيب

مصطلح Matting مالية (التركيب)، يطلق عليه عادة Matting أخر. في Keying أفي التجويب (التركيب)، يطلق عليه عادة Premiere أخر. في Premiere المتابقة (عليه التجويب المتابقة التجويب (مسار 2 Video أن المسارات الأعلى) ثم تضييف شخافية أن تلاشى حتى تصبح clips الأسفل في Timeline ظاهرة بصورة جزئية أيضاً. إذا لم تطبق شخافية له إلى اللهجودة في المضارات اسفل منه أن تظهر عندما تعاين أن تشغل فيلمك النهائي.



ُ iclips لوجودة في مسارات التركيب مع تطبيق شفافيات متنوعة.

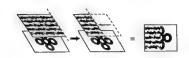
يقدم 15 Premiere مقتاح شفافية، تسمع لك بالتحكم في مكان وكثافة المساحات الشفافة في clip. عند التركيب، يمكنك تحديد مساحات شفافة بناءً على اللون أن جوبته.



قم دائماً بالإعداد المسبق قبل آداء عمليات التركيب، خاصة عند تحرير أفلام فيديو. على سبيل المثال، إذا كنت تسجل شريط فيديو الشخص يتحدث وتريد أن تركب عليه خلفية مختلفة خلف هذا الشخص، قم بتسجيل الشخص أمام خلفية ذات لون مشبع مثل حائط أزرق. وإلا فإن إزالة الخلفية ستكون صعبة إذا لم تكن مستحيلة.

إنشاء شاشة مقسومة

إحدى التأثيرات التى يمكنك إحداثها باستخدام إعدادات شفافية Premiere هى spite هى spite هى ecip من و clip على جزء من screen (شاشت مقسومة)، تعرض الشاشة المقسومة جزء من clip على جزء من الشاشة وجزء من وclip على جزء من الشاشة.



الشفافية مطبقة لـ clip الأعلى، مما ينتج عنه تأثير شاشة مقسومة.

ستقوم هنا بإنشاء شاشة مقسومة، تعرض نصف clip بأعلى ونصف clip اخر بأسفل. بعنا نضيف أول اثنين من clips إلى Timeline.

\ - اسحب Gold. mov من نافذة Project إلى مسار Video 1، مع وضع نقطة In الخاصة به في بداية Timeline.

 ٢- قم بالتقديم والتأخير خالال مسطرة Timeline لمعاينة أول clip قبل تطبيق الشفافية. اسحب Amber. mov من نافذة Project إلى مسار Video2، مع محاذاته لبداية
 Timeline

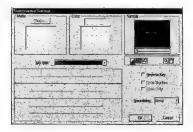
₫ l melste		三旬
A BUY	0.20 0.00.04:30	0.00.06:00
∰ D Widee S		
@ D 1660p 4		
The Man 5		
Ø D Wan 2	Antherstore	Anksranny
# D Willes !	Galtzmar	Gelduter
(III) D Andia 1		
Blue - 11/2 St. -	गा	

 ٤ - قم بالتقديم والتأشير خلال مسطرة Timeline لمعاينة أول اثنين من clips قبل تطبيق الشفافية.

لاحظ كيف يظهر Amber. mov في عرض Program. بدون الشفافية، لايتم عرض شيء أسفل clip.

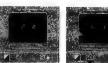
لايمكنك تطبيق الشفافية لـ Clip على مسار Video 1، لذلك فسوف تطبقها لـ Amber. mov في مسار Video 2. بسبب أن Gold. mov موجود مباشرة أسفل Amber. mov فيمجرد تطبيق الشفافية سيظهر ثانية قوراً.

ه - حدد Amber. mov في Timeline في Amber. mov واختر





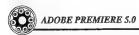
- . None مضبوط على Key Type مضبوط على
- عندما تنشىء شاشة مقسومة، لاتستخدم مفتاح الشفافية، بدلا من ذلك حرك نقاط الأركان على مساحة Sample.
- ٧ ضم المشير على نقطة الركن الأيسر السفلي في مساحة Sample (الموجودة في الركن الأيمن العلوى من مريع الحوار). عندما تتغير أيقونة المشير إلى أيقونة إصبع، اسحب المشير لأعلى الجانب الأيسر من مساحة Sample.
- A اسحب النقطة اليمني السفلي من مساحة Sample لأعلى الجانب الأيمن منها، أمام النقطة الأغرى على الجانب الأيسر لتنشىء خط مستقيم في منتصف المساحة.
- ٩ لاحظ أن النصف السفلي من الساحة أبيض، لترى تأثير الشاشة القسومة، انقر بالماوس على أيقونة توضيح الصفحة ` 🔳 الموجودة تحت مساحة Sample.





مساحة Sample الافتراضية، ومساحة Sample بعد تحديد أيقونة ظهور الصفحة وتحريك المقيضين السقليين،

- يمكنك الآن أن ترى Gold, mov في النصف السفلي من الشباشة و Amber, mov في النصف العلوي. بمكنك تقسيم الشاشات قطرياً، وعمودياً وبأشكال غير منتظمة.
 - ۱۰ انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Transparency Settings
- ١١ قم بمعاينة الشاشة القسومة بتحريك مسطرة Timeline أثناء الضغط على مفتاح Windows) Alt) أو مفتاح Mac OS) Option).
 - ١٢ احفظ المشروع.



إذا كان المد الموجود بين Clips ليس مستقيماً، يمكنك اختيار Amber.mov، وفتح مربح حوار Transparency Settings وإعادة تعديل النقاط في مساحة Sample.

ي يمكنك أيضاً أداء تأثير شاشة مقسومة باستخدام Push transition بين اثنين من clips بين الثنين من clips في مسارات Video IA و Video IA؛ أو يمكنك تقسيم الشاشة إلى ثلاثة أجزاء بالجمع بين Push transition و الشفافية.

تطبيق نوع مفتاح الشفافية المسمى Blue Screen

مغتاهى الشغافية الأكثر شيوعاً فى الاستخدام هما Blue Screens و Blue Screens و clip بخلفية clip بخلفية clip بخلفية Screens بن مدان المغتاجان بصفة عامة لاستبدال خلفية Screens بخر وهما مفضلان لأنهما لايتداخلا مع درجات لون الجلد. على سبيل المثال، تستخدم البرامج الإخبارية فى التليفزيون Blue Screens (الشاشات الزرقام) بصورة منتظمة لعرض أفلام الموضوع العالى خلف طاقم الأخبار.

إذا استخدمت خلفية زرقاء أو خضراء عند تسجيل فيلم على شريط فيديو، وخطمات لحذفها باستخدام نرع Biue Screen Key أو Green Screen Key ، فتأكد أن كل شيء يبقى معتم ملون بلون مخالف الون مفتاح الشفافية. على سبيل المثال، إذا قمت بتصوير طاقم منيعين أخبار أمام خلفية زرقاء وكان طاقم الأخبار يرتدى رابطة عنق زرقاء، فإن رابطة العنق ستصبح شفافة مع الخلفية عندما تطبق نوع مفتاح Blue الفيلم.





شفافية Blue Screen مع رابطة عنق زرقاء ورابطة عنق أخرى بيضاء.



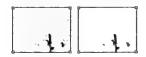
ستقوم الآن بإضافة clips المدارات Video 4 و Video 5 وتطبيق نوع مفتاح Blue Screen ونوع مفتاح Chroma. لقد تجاوزنا مسار Video 3 عن عمد من الآن – وستقوم بعد ذلك بإضافة clips له في هذا الدرس.

 اسحب Jacklow. mov من نافذة Project إلى مسار Video 4، مع محاذاة نقطة In الخاصة به ليداية Timeline.



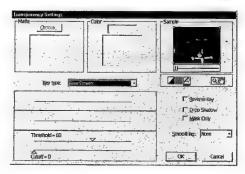
- ٢ قم بمعاينة هذا الفيلم بتحريك مسطرة Timeline. لاهظ أن الخلفية مكونة من ظلال مركبة من الأزرق. ستزيل هذه الخلفية باستخدام نوع مفتاح الشفافية السعى Blue Screen.
- r باستخدام أداة Timeline أم حدد Jack low.mov في selection ثم حدد Timeline ثم حدد Clip -> Video -> Transparency
- 3 حدد Blue Screen على أيقرنة (Key Type J Blue Screen إذا كان ضرورياً، انقر بالماوس على أيقرنة ترضيح الصفحة () وانظر على مساحة Sample . لاحظ أن الخلفية الزرقاء لـ clip يتم استبدالها بالشاشة المقسومة من مسار Video 2 .
- تغير منزلقات Cutoff و Threshold الموجودة بأسفل مربع الحوار من الظلال ومدى الألوان المحددة والمزالة.
- م لترى مقدار الخلفية الزرقاء الذي قمت بإزالته، انقر بالمارس على أيقربة الخلفية الإبريق الابيض والاسبود ` [7] الموجودة تحت Sample Area . لحظ أن الخلل الأزرق الشاحب اللون مايزال واضحاً. لتحسين مظهر clip بإزالة كل هذه الخلفية الزرقاء، ستقوم بتعديل Threshold.

٦ حرك شريط منزلق Threshold إلى 60، أو حتى تصبح الخلفية بيضاء تماما.



انقر بالمارس على أيقونة توضيح الصفحة ` إلى مرة أخرى لترى التأثير . لاحظ
 كيف أن ألوان الخلفية تصبح أفتح وواقعية (كثر. هذا بسبب أنك تزيل قيمة أزرق
 أكثر وظل من clip المحدد.

اسحب شريط الماينة في مساحة Sample لترى التأثير . ثم انقر بالمارس على
 OK





٩- قم بمعاينة تأثير شفافية الشاشة الزرقاء والشاشة القسومة بتحريك مسطرة (Mac OS) أن مفتاح (Windows)Alt) أن مفتاح (Oftion)



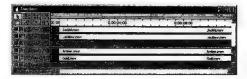
١٠- لحفظ المشروع

تطبيق نوع مفتاح شفافيه Chroma

نرع مفتاح Chroma يسمح لك بتحديد أى اون ليكون هو مساحتك الشفافة ، فإذا لم يكن يمكنك تصوير فيلم على فيديو باستخدام خلفية زرقاء أن خضراء بسبب رجوب الوان متناقضة في clip بمكتك استخدام أى خلفيه ذات اون مشبع ثم استخدام نوع Chroma key لجمل هذا اللون يمثل مساحتك الشفافة.

ستستخدم هذا نوع Chroma Key على clip به خلفیه صفراء .

اسحب Jackhi. mov من نافذة Project إلى مسار Video 5 مع محاذاه نقطه II
 الخاصة به لبدابه Timeline.



- حرك مسطرة Timeline لمايئة الفيلم قبل تطبيق الشفافية .
- باست خدام آداة Timeline (﴾) حدد Jackhi.mov في Timeline ثم حدد Clip->Video -> Transparency
 - ال عدد Key Type J Chroma عدد -٤

لاحظ أن Color box (مسريع اللون) الموجدود في مسريع حسوار Color box هذه Settings يعرض الآن لقطة من Jackhi.mov. يمكنك تحديد لون مفتاح من اللقطة ، أو يمكنك اختيار المربع الأبيض الموجود فوق القطة وتحديد لون مفتاح من Color Picker. بالنسبة لهذا المدرس ستحدد لون من اللقطة.

ضع المشير على اللقطة في Color box. يتحول المشير إلى أداة Eyedropper
 (الشاهطة).



٦- انقر بالماوس على الخلفية الصغراء لتحديدها لتكون هي لون المفتاح.

يسبب أن الخلفيه الصغراء في Jackhi. mov ليست لرن مشبع، فإن لرن الخلفية في مساحة Sample لايتغير كثيراً. وستحتاج استخدام منزلقات Blend و Blend المنافقة الصغراء لو Blend الخلفية الصغراء لـ diplend و

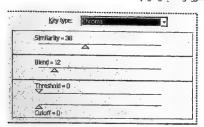
يزيد منزلق Similarity من نطاق الآلوان التي يستخدمها المفتاح للشفافية. إذا قمت بزيادة المماثلة Jackhi. mov L، هإن نطاق الآلوان الصغراء الشفافة يتزايد.

لاحظ كيف يتناقص اللون الأصفر تدريجياً وأنت تزيد من Similarity (المماثلة)، حتى تكون الخلفة بأكملها بيضاء.

يقوم منزلق Blend بدمج حواف الصورة مع الخلفية تتريجياً مما يغير من العتامة في المكان الذي تلتقي فيه بيكسل اللون.



٨ - حرك منزلق Blend إلى 12. لاحظ كيف تفقد حواف transition (الانتقال) بين
 الصورة والخلفة وضعوعها.



أنت لاتمتاج استخدام Threshold أو Cutoff مع clip هذا.

- حدد أيقونة ترضيح المسفحة (شكل) لمعاينة التأثير مع الشاشة المقسومة و Jackto. mov
 - . Transparency Setting الإغلاق مربع حوار OK على OK القر بالماوس على الماكان مربع عوار
- ۱۱ قم بمماينة clips بالضغط على Windows) Alt أن mac OS) Option أثناء التقديم والتأخير في مسطرة Timeline. لاحظ كيف أن كل clips الآن تظهر على الشاشة، مم مساحة خاصة الشفافية في كل منها.



إضافة clips بدون شفافية

- ستضيف الآن clips للمسارين الطويين من Timeline. ان تطبق نوع مفتاح شفافية لهما لأنك تريدهما أن يقوما مؤقتاً بسد clips الموجوبين أسفلهما.
- ١- استحب Ball. mov من نافذة Project إلى مسار Video 6، مما يجذب نقطة In الخاصة به إلى بداية Timeline.

- Y -- في نافذة Monitor، اسحب منزاق عرض Program إلى 0:00:01:00.
- ٣ استحب Video 7 من نافذة Project إلى مسار Video 7 واجذب نقطة الخاصة به إلى سطر التحرير.

Wal *1!	10:00	0:00:04:00		0.00.08.00	1 1 . 1
単厂 ▷ Wies 7	0 L	_			
D Ware 6	Salmey		7 .		-
38 > Wee 3	Sandai parer				Juddiner
S What 4	Jacks v year				Jacklev pure
E-pW-5					
1 D 1960) 2	Amper Sterr				Asiber may
# > Vided L	Giffman				Gallerov
America S			44.		
All D Andre 2	1		1 - 1		
di Danies.	. 1	1			
Hat -11/2 5a.	34.1	7.			

ع معاينة الأربع ثوانى الأولى من المشروع بالضعف على Windows) Alt أو
 Timeline (Mac OS) Option) أثناء التقديم والتأخير في مسطرة Timeline.



لاحظ أن الكرة المندفعة وصورة النجمة فقط يظهرا في نافذة title هي ملف pt1 في Premiere في المتحدد التية. pt1 هو ملف btit في Premiere، لذلك فإن إعدادات الشفافية الخاصة به ذاتية. Ball. mov ليس له شفافية، لذلك فلا يظهر شيء أسفله في Timeline.

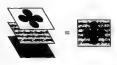
- ه احقظ المشروع.
- ستقوم بتعديل transition بين Ball. mov وياقى المشروع فيما بعد.

تطبيق نوع مفتاح شفافية Track Matte

يسمح اك نوع مفتاح Track Matte بتعديل ويضع الأفلام على شكل شفائف. فعندما تطبق Key type هذا يمكنك تشغيل فيلم خلال حاشية فيلم آخر بينما يعمل هذا الفيلم الآخر في الخلفية.



عندما تشيء تأثير track matte ، فإن ترتيب clips يعتبر عامل مهم. فتطبيق مفتاح track matte و دائية بناط و track matte ومسارات فيديو مضتلفة ينتج عنه نطاق واسع من التأثيرات. سسترى بعض من هذه التأثيرات في هذا الدرس. وفي الدرس العاشس مستطبق نوع Track Matte (ماشية) متحركة وتتشيء تأثير matte (ماشية) متحرك.



نرع مفتاح شفافية Track Matte مطبق لـ clip الأسلط.

منتاح Track Matte

يمكنك استخدام أي clip (أو صورة ثابتة لفتاح Track Matte. تنشىء الساحات البيضاء في matte (لحاشية) مساحة معتمة في clip المركب، مما يمنع clip الأصلية من الظهور. أما الساحات السوياء في matte فتنشىء مساحات شفافة، والساحات الرمانية تجيفاً وللاحتفاظ بالألوان الأصلية في clip المركب، استخدم صورة ذات تدرج رمادي لـ matte. أي لون في matte يزيل نفس المستوى من اللون من clip المركب. يمكنك إنشاء Atties بطرق قلية مختفة:

- استخدم نافذة Title تزشاء نص أو أشكال (ذات تدريج رمادى فقط)، واحفظ
 title ثم تم باستيراد الملف ليكون matte
- تم بإنشاء matte من أي clip راستخدام RGB Difference. أو RGB Difference را RGB و RGB أو Green Screen أو Green Red . Mask Only أو Green Screen أو key
- استخدم Adobe Illustrator أو Photoshop لإنشاء مدورة ذات تدريج رمادي،
 قم بتصديرها إلى Premiere، وطبق إعدادات الحركة للمدورة (هذا الأمر
 الأخير اختياري).
 - من Adobe Premiere User Guide، القصل الثامن.

ستنشىء تاثير track matte مع Ball. mov مع Ball. bov في المنازع Excite. pt1 فالك فإن الكرة تندفع داخل صمورة Excite. pt1 ويتم عرض clips الموجودة على المسارات الأسخل في الظفية.

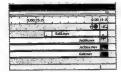
سنضيف أولاً mov و Ball. mov و Timeline J Excite. mov و بنشيء اسم مستمار لكل منهما حتى لاتخاط بينهما وبين clips الموجودة في بداية Timeline. إذا كان ضرورياً، استخدم لوحة Navigator لكي تتحرك بسرعة من خلال Timeline حتى يمكك أن ترى clips.

\ - اسحب Ball. mov من نافذة Project لنهاية مسار Video 6، مما يجذب نقطة



Out الخاصة به مع نقطة Out Out الخاصة به مع نقطة Out

- ٢ اختر Ball. mov واختر Clip -> Alias واختر Timeline في Ball 2. mov واكتب Ball 2. mov في مريم النمن ثم انقر بالماوس على OK.
- 7 است Excite. pt1 من نافذة Project لنهاية مسار Video 7، مما يجذب نقطة
 Out الخاصة به مع نقطة Out
- اكتب Excite. pt1 في Timeline في Timeline أي اكتب Clip -> Alias في Excite2. pt1 في
 مربع النص، ثم انقر بالماليس على OK.
- م- ضع المشير على الحافة اليسرى من Excite2. ptl وعندما يتحول المشير إلى أداة
 م.0:0:16:00 في 3:00:16:00 قص، اسحب لليسار حتى تتحاذي الحافة مع بداية Ball 2. mov





دعنا نطبق الآن نوع مفتاح Track Matte.

- .Clip -> Video -> Transparency واختر Ball 2. mov تختر ٦
 - V اختر Key Type J Track Matte.
- أن أيقونة توضيع الصفحة المجودة تحت مساحة Sample مختارة ثم اسحب شريط منزلق المالجة لترى التأثير.



لاحظ أن كل clips في المسارات الأسفل يتم عرضها داخل clips في دانسوداء). لعكس التأثير بحيث تبقى الظفية ثابتة خلال برنامج الفيديو (المساحة السوداء). لعكس التأثير بحيث تبقى الظفية ثابتة خلال برنامج الفيديو وتظهر الكرة الواثبة داخل الحاشية، سنطبق خيار Reverse Key.

 -- حدد خیار Reverse Key. اسحب شریط منزاق المعاینة المهجود تحت مساحة Sample لعرض التأثیر، ثم انقر بالماوس علی OK.



١٠ - احفظ المشروع.

إضافة سلسلة من الصور الثابتة

ستضيف هنا سلسلة ملفات title السار Video 3. وستضيف ست clips مرة واحدة لـ Timeline ، ولكن أولاً ستنشىء لوحة إعدادات القصة لترتيبهم بالشكل الذى تريد ظهررهم به في Timeline .

لترتيب clips هى storyboard، حمد أيقونة عرض نافذة Bin أو Program (شكل) ثم اسحب أيقونات clip حول النافذة بأى ترتيب تريده. بهذه الطريقة قمنا بتجميع كل titles bin في titles bin لنجعل من السهل إنشاء Storyboard (الحة إعدادات القصة).

١ - انقر مرتين بالماوس على أيقونة Titlesbin في نافذة Project لفتحها.



 ٢ – مع تنشيط نافذة Bin ، انقر بالمارس على أيقونة عرض Icon (شكل) الموجودة بأسفل النافذة. تظهر titles الآن كأيقونات فقط، ويمكنك تحريكها حول النافذة.



٣ - اسحب أيقونات title ثلغيير مكانها بترتيب عددى من اليسار لليمين. يمكنك تغيير
 حجم النافذة إذا كان ضرورى.

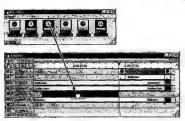


لاحظ أن ثلاثة من clips لها خلقية بيضاء وثلاثة لها خلقية سوداء، تتنوع الخلقيات لإنشاء الانتقال بين tips، بمجرد أن تطبق الشفافية، سيصبح الانتقال من clip إلى clip آخر أكثر ظهوراً.

قبل أن تسحب clips إلى Timeline، سنقوم بضبط سطر التحرير.

- اسحب منزاق التقديم والتأخير في عرض Program من نافذة Monitor إلى نقط In Togram من نافذة Monitor إلى
- انقر بالحاوس على شريط منزاق Titles Bin انتشيطه، ثم اختر All

 ٢ - اسحب الملقات إلى مسار 3 Video ، مع محاذاة نقطة Out آخر ملف مع سطر التحرير.



۷ - إذا احتجت عمل تعديلات لمكان سلسلة clips في Timeline أن ختر كل clips باستخدام أداة تعديد النطاق ([...]). ثم حركها كمجموعة. كن حدراً أن تغتار clips فقط الموجودة في مسار Video 3. فإذا لخترت clips أخرى، انقر بالماوس على أداة range (التحديد) لتلفى اختيارها، ثم استخدم اداة range (النطاق) مرة أخرى.

هلاحظة يمكنك أيضاً استخدام أداة track select (تقوم) التحدد Clips لانها الوصيدة الموجودة على المسان ولكن استخدام هذه الأداة لايسمم بالانجذاب إلى سعل التحرير أو Clip نفر.

A - أغلق نافذة Titles Bin.

٩- قم بمعاينة ititles في المشروع بالضعط على Windows) Alt أن Windows) أن (Windows) أن التلفيز في المسطرة Timeline).

١٠ - احفظ المشروع.



استخدام الشفافية لدمج clips

عندما یکون لدیك مجموعة من clips لها خلفیات متطابقة موجودة بأعلى، أو بأسفل أو بجانب بعضمها البعض على Timeline، يمكنك اختيارها كمجموعة وتطبيق الشفافية.

_ تسمع لك العديد من أنواع مفتاح الشفافية في Premiere بإنشاء تأثيرات دمج وتلاشى خاصة. على سبيل المثال، لتفتيح وتلاشى خاصة. على سبيل المثال، لتفتيح والأفامة في clip للركب بألوان أفتح من المؤود أسفله في Timeline. ستجرب هنا أنواع مفتاح مختلفة وتأثيراتها.

١- حدد أداة اختيار المسار وانقر بالماوس على clip الأول في مسار Video 3 لتختار
 كل title clips في هذا المسار.

- اختر Clip -> Video -> Transparency. أو إذا كنت تفضل استخدام اختصار لهمة المفاتيح، اضغط على Windows) Control + G أو (Windows) أو OS).
- ٣ اختر Key Type J Screen. تاكد أن أيقينة توضيح الصفحة مختارة حتى يمكنك
 معاملة التأثير.

عندما تطبق نوع Screen Key المسورة ذات تتريج رمادى، ممثل 1. ptl. نه أيا Premiere يستبدل المساحات السوداء في clip باللون الموجود أسفلها في clip الموجود في Timeline. ٤ - حرك منزلق Cutoff لترى التأثيرات المختلفة الناتجة. يسمح لك هذا المنزلق بأن تغير بصورة تدريجية عتامة الخلفية.



نوع Screen Key مع منزلق Cutoff مضبوط على 100% و 50%.

ه - حيد Multiply الـ Key Type.

يقهم Multiply Key بإنشاء شفافية في للكان الذي يكون clip لامعاً فيه. ويسبب أنك طبقت هذا المفتاح أ. clip أبيض وأسود فإن المساحات البيضاء تكون شفافة.

٢ - حرك منزاق Cutoff ولاحظ التأثيرات المنطقة. يعدل منزاق Cutoff من مقدار شفافية والته Cip عيث أنك كلما قالت قيمته، كلما أصبح Cip شفاف وتبدأ الخلفية في الظهور من خلال المساحات السوداء. وعندما يتم ضبط Cutoff على صفر، فإن Cip المحدد يصبح شفاف تماماً.



مفتاح Multiply مع ضبط منزلق Cutoff على %100 و %30.

بالإضافة إلى أنواع مفتاح الشفافية هذه، يمكنك أيضاً استخدام نوع Track بالإضافة إلى أنواع Matte Key



 ٧ - حدد Clips على Clips لاحظ كيف تؤثر الشفافية على clips الموجودة فوق وتحت Clip المحدد، بدلاً من التأثير على clips الموجودة أسطله فقط، كما هو الحال مع معظم أنواع المفاتيح الأخرى.



A - انقر بالمان على OK لقبول نوع Track Matte Key وأغلق مربع حوار Transparency Settings.

٩- قم بمعاينة تأثير الشفافية على titles بتحريك مسطرة Timeline مع الضغط على
 م الضغط على (Windows) Alt مفتاح



titles الأصلية.



titles مع تطبيق نوع مفتاح شفافية Track Matte

لاحظ كيف تؤثر خلفيات الأبيض والأسود التبادلية على الألوان التى يتم عرضها فى كان clip. لايمكنك التنبق بكيفية قيام نرع مفتاح Track Matte بدمج الألوان، حيث ينتج عن كل صورة تأثير مختلف. ستقوم الأن بإضافة تمييز أكثر لكل clip بعكس إعداد شفافية Track Matte علي title clips التبادلية.

- ١١ حدد Reverse Key. لاحظ مرة أخرى، التغيير الذي يحدث في الألوان، انقر بالماس على OK.
- ۱۲ حدد Vidac OS) Command + G. واضغط على Windows) Control + G) أو Wandows). (Mac OS) (Mac OS) وانقر بالماليس على OK).
- 11. pul محدد 11. pul ، واضعفط على Windows) Control + G أو Windows) أو OK (Mac OS)، واغتفط على OK.

والمنطقة المنافعة المنافعة على المنافعة المن

 ٤ - قم بمعاينة تاثير الشفافية بتحريك مسطرة Timeline أثناء الضغط على مقتاح (Windows) Alt) أن (Mac OS) Option).













فويل مسارات الصورة إلى مسارات محجوبة

بما أنه قد تمت إضافة كل clips إلى Timeline فقد حان وقت البدأ في إدارة مسارات الصورة، أن تقوم بتحرير Gold. mov أو Gold. mov مرة أخرى، لذلك يمكك جعل مسارات Video 1 و Video محجوبة وغير ظاهرة.

عندما تحجب مسار ثم تختار Hide Shy Tracks من قائمة نافذة Timeline، فإن Premiere يجعل المسارات غير ظاهرة، مما يؤدي إلى تفريغ مساحة العمل مع clips على مسارات أخرى، على الرغم من أن المسارات المحجوبة الانظهر على Timeline. فإنها ما تزال موجوبة عندما تقوم بمعاينة أن تصدير للشروع.

 ا – اضغط على مغتاح Control (Windows) (Windows) وانقر بالمارس على أيقونة العين المجاورة لمسار Video 1. قم بعمل نفس الشيء لمسار Video 2.



أيقونة العين المسمنة تمثل المسار الاقتراضي، وأيقونة العين ذات الرسم العام التمهيدي تمثل مسار محجوب.

يتم عرض أيقونة العين على شكل عين ذات حد خارجي (شكل).

٢ - من قائمة نافذة Timeline عدد Hide Shy Tracks



أصبح مسار Video 3 هو مسار الصورة الأول الذي يظهر في Timeline.

d la	meline	D						- 0
3	3 1	10:00		0:00:04	100	, , , ,	0:00:00:00	1 1 1 1
B)	D Video 7		6					
BI	P Video 6	Ball	100				^	
BI	D Wee S	Jack	Almey					Jackblase .
3	D Video 4	Jack	dow/mov					Jackin mov
D)	D Video 3				7 -	7		0
1	D Audio 1		-		-		*********	
0.	D Audio 2	-					7	
100	1+11/£ St. 1	al I		ALTO CONT.		nino -		

هلاهظة يمكنك أيضاً جعل مسارات الصبوت محجوبة وغير ظاهرة بالضغط على (Windows) Control (Windows) أثناء النقسر بالماوس على أيقونة المكبر ((()) ثم بتحديد Hide Shy Tracks من قائمة نافذة . Timeline

آ قم بمعاينة الشورع بتحريك مسطرة Timeline أثناء الشيقط على Alt (Windows)
 أو Mac OS) Option).

لاحظ أنه بالرغم من أنك لاتستطيع رؤية مسسارات Video 1 و Video 2 في Timeline، فإنها تظهر في عرض Program من نافذة Monitor عندما تقوم بالمعاينة.

عندما تريد إعادة ظهور المسارات على Timeline، قم باختيار Show Shy Tracks من قائمة نافذة Timeline. وإذا أربت إعادة أيقونة العين إلى إعدادها الافتراضى، الضعط على Mac OS) Command أن Mac OS) Command و انقـر بالماس على ايقونة العين ذات الرسم التمهيدي. سنجعل هذه المسارات محجوبة الآن.

إبعاد مسارات الصورة

إمكانية Clips (الإبعاد) في Premiere في clips السمح لك بإلغاء clips في clips أعلى المكانية في هذا بحيث لانظهر عندما تعاين أن تصدر المسروع. أن تستخدم هذه الإمكانية في هذا الدرس. ولكن لتتعلم أدائها وكيفية اختلافها عن إمكانية Shy (الحجب)، دعنا نشغلها على مساو Video 4.



 ا لنقر بالماوس على أيقونة العين المجاورة لـ Video 4 لإخفائه. عندما تتقر بالماوس على أيقسونة العين بدون الضيفط على Windows) Control) أو (Mac OS)
 شتمكن وظيفة Exclude من العمل لهذا المسار.



المنتبوق القارع يشير إلى مسار مخفى،

Y - قم بالتقديم والتأخير في مسطرة Timeline اثناء الضغط على Windows) Alt
 أو Mac OS) Option لعاينة Wac OS)

يبقى مسار Video 4 ظاهراً في Timeline ، ولكن Video 4 لايظهر في title تنصف ملفات title عندما تعاين المشروع، لاحظ أيضاً أن نصف ملفات title عندما تعاين المشروع، لاحظ أيضاً أن نصف ملفات الاستمىء نوع يتم عرضها بالأبيض والأسود والنصف الآخر لايظهر على الإطلاق، لاينشىء نوع مفتاد Track Matte تأثير شفاف إلا إذا كان هناك clip في المسار الموجود فوقه مياشرة.

 ٣ - انقر بالماوس على مربع أيقونة العين المجاور لمسار Video 4 مرة أخرى لإرجاع المسار، ثم احفظ المشروع.

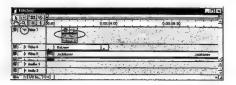
ملاحظة يمكنك أيضاً إبعاد مسارات الصوت بالنقر بالماوس على أيقونة المكبر (﴿).

تلاشی clips

ضوابط Fade (التلاشي) في Premiere تمسيح لك بإنشاء ظلال، وشفافيات وتأثير كاميرات متعددة على مسارات التركيب. ستقوم بتعديل خطوط التلاشي على الأربع مسارات العليا من Timeline، بدماً بناعلى مسار وهو مسار Video 7. ١ – حدد Window -> Show Info لفتح لوحة Info حتى يمكنك استخدامها كمرشد
 ثم اضغط على مفتاح Home لإرجاع سطر التحرير لبداية Timeline

هلاهظة إذا تم تحديد clip غي Timeline سيعوب سطر التحرير لبداية clip هذا.
لإلفاء تحديد clip انقر عليه بالماوس مرة أخرى أو انقر بالماوس على
أداة التحديد.

٢ - انقر بالماوس على المثلث الموجود على يسار اسم مسار Video 7 لتوسيع المسار.



لاحظ الخط الأحمر الذي يظهر تحت اسم والمدورة المدخرة لـ clip؛ هذا هو خط التلاشي. كل clip يكرن له مقبض في بداية ونهاية كل خط للتلاشي. يمكنك عمل fade out و fade out يتحريك هذه المقابض أو بإضافة handles إلى خط التلاشي وتحريكها لأعلى ولأسفل. هذه العملية مشابهة للطريقة التي عدات بها درجة ارتفاع الصوت في الدرس الخامس.

٣ - باستخدام أداة التحديد، ضع المشير على خط التلاشي في منتصف clip حتى
 "تتخول للشير إلي أيقونة إصبع مع علامة ناقص وعلامة الإضافة ؟





الدرس التاسع تركيب الصور

- 3 حرك المشير على خط التلائس وعندما يقرأ سطر لوحة Info حوالى 21:0:00:01 انقر عليه بالماوس العمل مقبض جديد. إذا لم يكن المقبض الجديد في المكان المصيح، يمكنك تحديده وتحريكه أو سحبه خارج خط التلاشى لحذفه.
- اختر المقبض الأول الموجود في يداية clip واسحبه الأسفل حتى تصل الركن الأيسر
 السفلي وهو 0% عتامة. يبدأ clip الآن شفاف تماماً ثم يصبح معتم تماماً في
 المنتصف.

هلاحظة عند تحديد متبض على خط التلاشى، تكد أن أيقرنة الإصبع رمادية قبل النقر عليها بالماوس لتصديدها وإلا فستنشىء مقبض جديد. وإذا قعت بإنشاء مقبض جديد لاتريده، اسحيه خارج خط التلاشى لحذفه.

٦ - اسمب مقبض التاشي الأخير في clip إلى 0% أيضاً.



- الفسقط على Windows) Alt أو (Windows) Alt) وحرك مسلطرة Timeline لماينة clip) وحرك مسلطرة clip لمعتماً
 الماينة clips عندما يبدأ عرض clip يكون شفاف تماماً
 تماماً
 ثم بتحلل تدريجياً
 بعد ذلك حتى يصبح شفاف تماماً
 مرة (خرى)
- ٨ انقر بالماوس على السبهم المجاور لاسم مسار Video 6 وقم بتوسيع المسار، ثم
 انقر بالماوس على خط التلاشي لجعل المقبض عند 2:0:00:02:1
- ٩ اسحب المقبض الموجود في نهاية Ball. mov إلى 00. يعمل aclip هذا الآن بعتامة
 100% لدة ثانيتين و 15 لقطة، ثم يتلاشى تدريجياً إلى 00 متامة. وعندما يتم
 عمل fade out أنه يتم أداء fade in لكل fade out للميجودة على المسارات الأسفل منه.





١٠ - اضغط على Windows) Alt) أو Mac OS) Option) وحرك مسطرة Clips ومرك مسطرة Lips لمانية والم



١١ - انقر بالماوس على المثلث المجاور الأسماء مسارات Video 7 و Video 6 لطيها، ثم
 احفظ المشروع.

استخدام أداة تعديل fade

ستستخدم الآن أداة تعديل fade (التلاشى) وأداة التحديد لعمل fade in و متستخدم الآن أداة تعديل fade و dade التلاشى بصمورة غير منتظمة بين أى مقبضين.

١ - انقر بالماوس على المثلث المجاور الاسم مسار Video 5 التوسيع المسار.

٢ - باستخدام أداة التحديد، انقر بالمارس على خط تلاشى Eackhi. mov مد حوالى المحديد. ثم انقر بالمارس مرة أخرى عند 6:05 لعمل مقبض جديد. ثم انقر بالمارس مرة أخرى عند 6:05 لعمل مقبض جديد. مستخدم الآن أداة تعديل fact لتحريك الخط بين أول نقطة على Timeline

٣- حدد أداة تعديل fade.

والنقطة الموجودة عند 6:00.





الدرس التأسع تركيب الصور

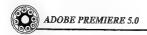
3 - ضع الأداة على خط التلاشى بين المقبض عند 0:00 والمقبض عند 6:00، ثم اسحب الخط لاسفل حتى تصل لـ 4:00 عتامة. يمكنك عرض إعداد العتامة (Fade Level "مسترى التلاثم") في لوحة Info وأنت تسحب الخط.



- ه قم بمعاينة التأثير بتحريك مسطرة Timeline أثناء الضغط على Windows) Alt
 أن (Mac OS) Option).
- يتم عمل Jackhi. mov J fade in من 0% إلى 100% على خمس لقطات. دعنا نقوم بجمل تأثير Jackhi. mov J fade in أمول يتوسيع المسافة بين المقبض الثاني، الموجود عند 0% عتامة، والمقبض الثالث، الموجود عند 100% عتامة.
- آ باستخدام أداة التحديد، حدد المقبض الموجود عند 6:00 على خط التلاشي،
 واسحبه اليسار عند 5:15 تقريباً. استخدم لوحة Info كمرشد.



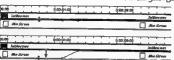
- ٧ قم بعفاية التأثير بتحريك مسطرة Timeline أثناء الضغط على Alt (Windows)
 أن (Mac OS) Option).
 - ٨ انقر بالماوس على المثلث المجاور الاسم مسار Video 5 لطى المسار.
 - ٩ احفظ المشروع.



ترشی مسار Video 4

ستقوم الآن بتعديل خط التارشى لـ Jacklow. mov بحيث يتم عمل fade out لميث يتم عمل fade out لميث (itites بدن الوصول إلى 100% قبل ظهور الست titles. استخدم لوحة كمرشد عند آداء وتحريك مقبض التارشي.

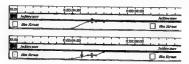
- ١ انقر بالماوس على المثاث المجاور السم مسار Video 4 لتوسيع المسار.
- ٢ باستخدام أداة التحديد (١٩)، انقر بالماوس على خط التلاشى عند 4:00 تقريباً
 لعمل مقبض جديد، ثم انقر بالماوس مرة أخرى عند 5:00 لعمل مقبض أخر.
- ٣ حدد أداة تعديل التائشي (\$-) واسحب الخط بين المقبض الموجود عند 00:0 والمقبض الأخر عند 80:0



3 - باستخدام أداة التحديد، انقر بالماوس عند 5:15 لعمل مقبض. ثم انقر بالماوس عند 6:00 لعمل مقبض أخر.

يمكنك تحويل أداة التحديد إلى آداة تعديل التلاشى مؤقتاً بوضع أداة التحديد على خط التلاشى والضغط على مفتاح Shift. عندما تحرك خط التلاشى باستخدام هذه الطريقة فإن قيمة العتامة يتم عرضها عليه وأنت تسحب بالماوس.

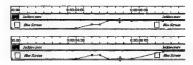
 اضغط على Shift وضع أيقرنة أداة التحديد (﴿) على خط التلاشى بين المقابض الموجودة عند 5:00 و 5:5. عندما تتغير الأيقونة إلى أيقونة أداة تعديل التلاشى
 (♣)، اسحب الخط إلى 50% عتامة.





الدرس التأسع تركيب الصور

- ٦ -- انقر بالماوس على خط التلاشى عند 7:15 و 9:15 لعمل مقبضين جديدين.
- ٧ الضغط على Shift واسحب الخط الموجود بين المقبضين عند 6:00 و 7:15 إلى %0
 عتامة.



٨ - قم بمعاينة التلاشيات بالتحرك خالل مسطرة Timeline أثناء الضغط على
 ٨ (Windows) Alt (Windows) أو Windows).



لاحظ أن كل clips يتم عمل Fade in و Fade out لها مما ينشيء تأثير انعكاس،

٩ - انقر بالماوس على المثلث المجاور السم مسار Video 4 لطى المسار.

١٠ - احفظ المشروع.

تصدير الفيلم

ستقوم الآن بتصدير المشروع إلى فيام Quick Time التشغيل من CD - ROM عند تصدير فيام الفيديو التشغيل من CD - ROM احتفظ بأهجام الملف صغيرة بقدر الإمكان، وحدد نسبة البيانات على 300 أو 500 كياو / ثانية حتى يمكن التشغيل بأعلى جوبة ممكنة من مجموعة من الأنظمة.

- ر تاكد أن Timeline نشط ثم لختر File -> Export -> Movie نشط ثم لختر
- ۲ انقر بالماس على Settings: ثم اختر Quick Time و File Type و Butire و Entire
- ت تاكد أن Export Video و Export Video مضتارين. ثم إلغى اختبار
 انقر بالمان ملى Next. انقر بالمان ملى Export Audio
- 3 اختر Cinepak بالمجادة Compressor. يوجد Cinepak مع Quick Time وهو ينتج جودة عالية مطلوبة اتشغيل CD
 ROM
 - ه تأكد أن أبعاد Frame Size هي 240 x 240 و Frame Rate يساوي 15.
- حدد Limit Data Rate (حدد معدل البيانات) راكتب 300 في مربع نص K/sec.
 تقييد معدل البيانات بؤكد أن الفيلم يمكن أن يعمل على مجموعة من أنظمة
 التشفيل.
- انقر بالماوس على OK لإغارق صريع حوار Export Movie Settings (صدر إعدادات الفيلم).
- اكتب Promo. mov ليكون File Name (اسم الملف)، ثم انقر بالمارس على Save على Mac OS) OK.
 أو Windows).
- يظهر شريط معلومات يعرض تقدم العملية وعندما ينتهى Premiere من إنشاء الفيلم، يتم فتحه في نافذة Clip.
 - ٩ انقر بالمان على Play لعرض فيلمك.

الدرس التأسع تركيب الصور

استكشف بنفسك

تصرف بحرية في تجرية المشروع الذي قمت بإنشائه توا . إليك بعض الإقتراحات:

- غير نوع مقتاح الشفافية للقات title لترى التأثيرات المختلفة.
- استخدم انتقال Wipe لإنشاء شاشة مقسومة بين Amber. mov و .mov
- قم بإنشاء شاشة مقسومة إلى ثلاثة أجزاء باستخدام انتقال Wipe ومساحة Sample (السينة) في مربع حوار Transparency (الشفافية).
 - غير شفائية Ball2. mov حتى يتم عرض clips الخلفية من خلال الكرة.
 - قم بإنشاء title وأضفه للمشروع، مع تركيبه على كل clips الأخرى.
 - انظر أي أنواع مفتاح الشفافية سيزيل خلفية Jackhi. mov و Jackhi. mov

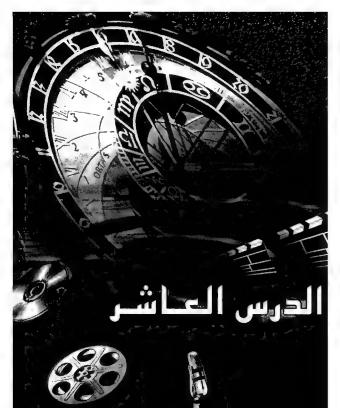
أسئلة للهراجعة

- ١ كيف تنشىء شاشة مقسومة؟
- Y ماهو الفرق بين نوع مفتاح Blue Screen ونوع مفتاح Chroma
- ٣ -- أى أنواع الفاتيع يسمح لك بتخصيص وإنشاء شفائف الأفلام بتشغيل فيلم من خلال قناع لفيلم آخر؟
 - 3 كيف تقوم بجعل السار محجوباً؟
 - ه ماهو الفرق بين مسار محجوب مخفى وآخر مُبعد؟
 - ٦ ماهو الفرق بين منزلق Similarity ومنزلق Blend؟



الإجابات

- ا = قم بتحريك المقابض الموجودة في Sample Area في مربع حوار Sample Area.
 Settings
- نوع صفتاح Blue Screen يسمع لك شقط بإزالة اللون الأزرق، ويسمع لك نوع
 مفتاح Chroma بإزالة أى لون تريده.
 - ۳ نوع مفتاح Track Matte.
- ٤ اضفط على Windows) Control) أو Mac OS) Command) وانقر بالمان على أشوبة العين.
- ه المسار المحجوب المخفى لايتم عرضه على Timeline، ولكنه يُعرض في المعاينة. أما
 المسار المبعد فإنه يُعرض على Timeline ولكن لانتم معاينته.
- يزيد منزلق Similarity من نطاق الألوان التي يزيلها نوع مفتاح الشفافية. أما
 منزلق Blend فإنه يدمع بيكسل اللون حول كل الحواف حيث تلتقى البيكسل
 الشفافة مم البيكسل للمتمة.



الدرس العاشر

-- إضافة حركة



تقوم الصركة بتطوير وتحسين تأثير ملفات الصورة الثابتة في برنامج الفيديو.

تمكنك إمكانية Motion في Premiere في Premiere من تحييك وتتوير وتشويه وتكبيس مجموعة متنوعة من الصور الثابتة وملفات الفيديو.

فى هذا الدرس ستقوم بإنشاء إعلان لمدة عشر ثرائى عن محل زهور. ستتعلم كيفية تحريك صورة ثابتة باستخدام مربع حوار Motion فى Premiere ومجموعة من إعدادات الحركة. سنتعلم بصفة خاصة كيفية أداء المهام التالية:

- ضبط وتغيير مسار الحركة.
 - تعديل سطر وقت الحركة.
- تعديل إعدادات العرض، والتدوير، والتأخير والتشويه.
 - إنشاء صورة متنقلة من المعور الثابئة.
 - تحميل مسار حركة محقوظ.

بدأ العمل

التأكّد أن خيارات Premiere معدة على القيم الافتراضية، قم بإنهاء Premiere ثم احذف ملف الخيارات كما هو موضح في جزء "استعادة التفضيلات الافتراضية".

- انقر مرتين بالمانس على أLesson. ppj من مجلد 10 Lesson البدأ
 وفتح الملف.
- عندما يفتح المشروع، حدد Save As. File -> Save As.
 عندما يفتح المشروع، حدد File -> Save As.
 على قرصك الصلب واكتب Flower Ad. ppj.
 ثم انقر بالماليس على Save.

عرض الغيلم المكتمل

- إذا أردت رؤية ماستقوم بإنشائه، يمكنك فتح وتشغيل الفيلم المكتمل.
- ١٥ Final داخل مجلد File -> Open داخل مجلد Final داخل مجلد .
 ١٥ Final عجلد .

يفتح الفيلم في عرض Source الموجود بنافذة Monitor.

٢ - انقر بالماوس على زر Play (▶) لعرض الفيلم.

تطبيق مسار حركة لصورة ثابتة

تسمح لك ضعوابط المركة في Premiere بإنشاء مسار حركة لتحريك أي صعورة ثابتة أن والله Forget. psd منورة ثابتة أن Porget. psd منورة دارة وهو ملف Prorget. psd معروة بسيط لـ Potoshop وهو ملف Photoshop يحتوي على شفيفة ألفا، لزيد من المطومات حول شفائف ألفا، انظر جزء فهم الشفافية والتركيب.



A - ملف Photoshop ، شفیقة آلفا فی ملف C ، Photoshop - تطبیق نوع مفتاح شفافیة Alpha Channel و درکة.

تطبيق شفافية

دعنا نبدأ بإضافة Back drop, mev إلى عرض Source، ومعاينته، ثم إضافته إلى Timcline.

- استحب Backdrop. mov من نافذة Project إلى عرض Source من نافذة Monitor
 الناوس على زر Play.
- بعد أن تعاينه، اسحب Backdrop. mov من عرض Source إلى مسار Video 1.
 مم محاذاته لبداية Timeline.
- ستقوم الآن بإضافة Forget. psd إلى Timeline وتطبق شفافية. أولاً ستحرك سطر التعرير إلى مكان جديد، وتستخدمه لحاذاة clip في Timeline.



٢ – اسـحب منزاق shuttle المرجود في عرض Program من نافذة Monitor إلى 0:00:00:15



#0:00:00:15 ∆ 10:00

- 3 اسحب Forget. psd من نافذة Project إلى مسار Video 2، مع محاذاة نقطة In الخاصة به بسطر التحرير.
- ٥- حرك منزاق shuttle (التقديم والتأخير) في عرض Program إلى 0:00:03:00 تقريباً.



00000 A 1000

" - اسحب الطرف الأيمن من Forget psd إلى سطر التحرير. تغيير حجم clip بمثل
 هذه الطريقة يعتبر طريقة سهلة لتغيير حجم الصورة الثابتة.



- Porget. psd في Timeline واختر Timeline خدد Forget. psd على ٧
- ٨ اختر Alpha Channel (طبقة ألفا) ليكون Key Type (نوع المفتاح). تأكد أن
 أيقونة تؤضيح الصفحة (()) محدة وبذلك يمكنك معاينة التأثير.

عندما تم حفظ Forget. psd في Forget psd كانت الخلفية البيضاء محفوظة باسم طبقة ألفا، ومن السهل إزالتها باستخدام نوع مفتاح Alpha Channel أو White Alpha Matte.

٩ – انقر بالمارس على OK لقبول إعدادات الشفافية وأغلق مربع الحوار.

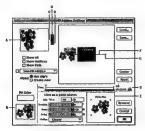
تطبيق حركة

دعنا الآن نضيف حركة:

١- مع الاستمرار في تصديد Forget. psd في Timeline، اختر <- Clip -> Video
 المحترور في تصديد Motion

 اذا كان ضرورياً، انقر بالماوس على زر Play (التشفيل) الموجود بجانب الصمورة المسفرة المعاينة لعرض الحركة.

لاحظ أن الحركة الافتراضية مستقيمة، كما هو موضع بالفط الأفقى الموجود في اللهجة أن المركة الأفقى الموجود في اللهجة اللهجة المركة). فإذا نقرت اللهجة المركة)، فإذا نقرت بالماوس على OK بدون عمل أي تغييرات في الإعدادات، فإن clip المحدد سيتحرك في الخط الافقى.



– D، Play (ارن التمبتة)، T – (المدورة الممنوة الحركة، H – سام هسامة - H (المدورة الممنوة المركة، H – سام المركة، H – سام المركة، H – سامة Distortion (التشويه). H – سامة المركة، H – سامة H (التشويه).

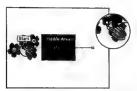


تاكد أن خيار Alpha الموجود تحت الصورة المصفرة للحركة مضبوط على Backdrop. mov.
 الترى معاينة للحركة المركبة على Show All

عندما تحدد Use Clip's، يستخدم Premiere طبقة ألفا clip الشفافية. وعندما تحدد Create New، يستخدم Premiere لقطة clip كحد شفاف، لذلك يوجد مربع أبيض يحيط بالمسورة.

لاحظ أن كلا طرفي مسار الحركة بهما مربع صغير يسمى نقطة حركة. استخدم تلك النقاط لتغيير اتجاه وشكل المسار.

 3 - ضع المشير على نقطة بداية مسار الحركة. تصبيح أيقونة المشير على هيئة أيقونة إصبع مشير.



لاحظ آنك إذا وضعت المشير مباشرة فوق نقطة، فإن أيقونة الإمسع تتحول للون رمادى، وإذا وضعت المشير على المسار، فإنه يتحول للون الأبيض. النقر بالماوس أثناء وضع أيقونة الإمسع على نقطة يختار نقطة حركة والنقر بالماوس أثناء وضع الأيقونة على مسار ينشىء نقطة حركة جديدة.

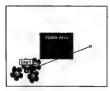
والمخطفة قد تضارب أيقونة الإصبع عندما تضعها على نقطة موجوية على مسار الحركة بسبب إعادة رسم الشاشة المستمرة في نافذة المعاينة أو بسبب أمور أشرى مرتبطة بالذاكرة، وقد يساعد وقف العاينة على التحكم في الإضطراب.

انقر بالماوس على زر Pause الموجود بجانب الصدورة المسفرة الحركة لإيقاف
 المعاينة عن العمل والحفاظ على الذاكرة.



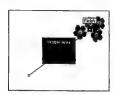
تتطلب المدورة المصغرة للحركة ذاكرة لكى تعرض إعدادات الحركة. وتركها نشطة كل الوقت قد يبطىء من أداء جهازك. وإيقاف المعاينة يزيد من مقدار الذاكرة المتاحة الوظائف الأخرى في Premiere.

٦ - اسحب نقطة الحركة الأولى للركن الأيسر السفلى بحيث تصبح المسورة خارج
 الأساحة القابلة الرؤية).



تمثل Visible Area (المساحة القابلة للرؤية) المساحة التي تستطيع أن تراها على الشاشة، وأى نقاط أن مسارات واقعة خارج تلك المساحة ان تكون ظاهرة بمدورة كاملة عندما تعرض برنامج الفيديو. عندما تريد إدخال أن إنهاء clips بمدورة تدريجية من الشاشة، ضع نقاط خارج Visible Area.

٧ - استحب آخر نقطة حركة عليا إلى الركن الأيمن العلوى، بحيث تكين المصورة
 باكملها خارج Visible Area.





ملاحظة في Windows، تسمى آخر نقطة على مسار الحركة باسم End بدلا من Finish.

٨ - انقر بالماوس على زر Play الموجود بجانب الصورة المصفرة الحركة لعرض
 الحركة. عندما تنتهى من العرض، انقر بالماوس على زر Pause.

إضافة نقاط وتشويه صورة

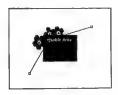
يمكنك إضافة نقاط حركة لمسار الحركة بطريقتين:

انقر بالماوس مناشرة على المسار واسحب النقطة المكان المراد.

 انقر بالماوس في أي مكان على سطر وقت الحركة لإضافة نقطة، ثم حرك النقطة على مسار الحركة. لتحريك نقاط في مساحة معينة، حركهم على مسار الحركة، ولتحريك نقاط زمنياً، حركهم على سطر وقت الحركة.

ستقوم بإضافة نقاط وتحريك المسار باستخدام كلا الطريقتين:

انقر بالماوس على مسار الحركة في الثلث الأول من نقطة البداية لعمل نقطة جديدة،
 واسحيها للركن الأيسر العلوى من Visible Area.



مع الاستمرار في تحديد النقطة، ستشوه الصورة.

٢ - في مساحة Distortion، اسحب نقطة الركن الأيسر العلوي، لأعلى وإلى اليسار.



٣ - اسحب نقطة الركن الأيمن السفلي إلى أسفل وإلى اليمين.

3 - اسحب نقطة الركن الأيدن العلوى نحو منتصف مساحة Distortion ثم اسحب نقطة الركن الأيسر السفلى نحو منتصف المساحة. يجب أن تبدو المسورة مماثلة لهذا الشكل.



سيعود clip بصورة تدريجية إلى شكله الأصلى.

ه - انقر بالماوس على زر Play لعرض الحركة ثم انقر بالماوس على زر Pause.

ستنهى تأثير التشويه سريعاً بإضافة نقطة جديدة وإرجاع clip إلى شكله الأمملى فى مساحة Distortion.

انقد بالماوس في مسار الحركة بعد ثاثى نقطة البداية لعمل نقطة أخرى، ثم
 اسحبها بالماوس للركن الأيمن السفلى من Visible Area



٧ - مع الاستمرار في تحديد تلك النقطة، قم بإرجاع النقاط الجانبية الخاصة بـ clip
 في مساحة Distortion إلى أماكنها المربعة الأصلية، ولكن اجعل حجم clip
 يساوي تقريباً ثاث حجمه الأصلي. استخدم الصورة الموجودة بأسفل كإرشاد.



 ٨ - انقر بالماوس على زر Play الموجود بجانب الصورة المصفرة للحركة لماينة التغييرات.







١٠ - احفظ المشروع،

ضبط مكان النقطة على مسار الحركة

يسمع الله مربع حوار Motion Settings الإحداثيات لكل نقطة على مسار المركة باستخدام مربعات حوار Info (الموجودة أسفل سمطر وقت الحركة). ويتم تصديد الإحداثيات التى تنخلها بنفس بقة الصيرة النموذج (60x80 بكسل) ولكن يتغير حجمها وقت الإنتاج إلى حجم منتج المشروع. التغيير الذي يبلغ مقداره 1 يبكسل في حجم المسورة العينة يزيد إلى 4 بيكسل إذا كان حجم المشروع 240x320 أو إلى 8 بيكسل إذا كان حجم المنتج 60x300 أو إلى 8 بيكسل إذا كان حجم المنتج 60x300 أو إلى 8 تعير مكان النقاط بصورة أكثر دقة. على سبيل المثال، كتابة 1.75 في مربع النص الأول ينتج عنه تغيير أفقى يبلغ 14 بيكسل مع دقة المنتج البالفة مربع النص الأول ينتج عنه تغيير أفقى يبلغ 14 بيكسل مع دقة المنتج البالفة 1875 المنتج المنافقة التي تكتبها حتى يتغير حجم المنتج في المحرودة النموذج (640) على بعد المصورة النموذج (680)، ثم اقسم المسافة التي تريد التحرك بها (على سبيل المثال، الميكسل) على النتيجة.

من Adobe Premiere User Guide ، القصل التاسم.

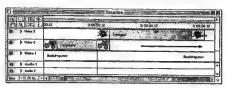
تطبيق إعدادات الحركة والشفافية

ستقوم الآن بتمريك Lotus. psd باستخدام خيارات مسار الحركة والعرض والتعوير. أولاً، أنت في حاجة لإضافة Lotus. psd إلى Timeline وتطبيق شفافية.

- حرك منظر التحرير إلى 0:00:02:15،00:1 باستخدام الشفرة الزمنية في عرض Program الخاص بنافذة Monitor كإرشاد.
- ٢ اسحب Lotus. psd من نافذة Project إلى مسار Video 3، مع محاذاة نقطة In الخاصة به السمار التحرير.
 - ٣ حرك سطر التحرير إلى 0:00:06:15 تقريباً.



٤ - اسحب الطرف الأيمن لـ Lotus. psd إلى سطر التحرير،



ه -- حدد Lotus. psd في Timeline واختر Lotus. psd عدد المحدد -- المحدد ا

تم إنشاء Lotus. psd في Adobe Photoshop مع خلفية خضراء – زرقاء (الأحمر = 0.5، والأخضر = 0.5، والأزرق = 0.5، والأزرق = 0.5، والأزرق مفاقية شفافة Chroma ،Green Screen ،Blue Screen ، أو . والمتحدام أنواع مفاتيح شفافية RGB Difference لزيد من "Blue Screen لمنافية = 0.5 النظر جزء "تطبيق نوع مفتاح شفافية الماء المقاتيح تلك .

يشمل نوع مفتاح RGB Difference هيدار إضافة ظل ساقط الصورة المعتمة الباقية، لذلك فستستخدمه على Lotus. psd.

.Key Type J RGB Difference اختر

 ٧ - في مساحة Color ، انقر بالمارس على الخلفية ذات اللون الأخضر - الأزرق للصورة المسغرة لتحديدها لتكون قيمة شغافة.

تأكد أن أيقونة الأبيض والأسود `[] محددة تحت مساحة Sample بحيث تستطيع عرض تأثير الشفافية بوضوح.

 - حرك منزاق Similarity إلى 60 لزيادة نطاق الألوان المتأثرة بنوع المفتاح. انقر بالماس على أيقونة توضيح الصفحة ` إلى لعرض الشفافية بالنسبة لـ clips الأخرى المرجودة في Timeline.





مساحة Sample قبل ويعد تحريك منزلق Similarity.

 ٩ - حدد Drop Shadow (ظل ساقط). لاحظ الظل الجديد الذي يظهر على الممورة المعتمة الباقية (الزهرة).

. Transparency Settings الإغلاق مربم حوار OK على على OK - ١٠

تطبيق حركة لــ clip به خلفية ملونة

ستطبق الآن حركة لـ Lotus. psd بسبب أن clip هذا له خلفية ملونة، فستحتاج تعديل Fill Color للهجود في مريم حوار Motion Setting (إعداد الحركة).

١ - اختر Lotus. psd في Timeline إذا لم يكن محدداً بالفعل.

- اخت Clip -> Video -> Motion - ۲

٣- انقر بالماوس على زر Play إذا كان ضيرورياً، وتأكد أن Show Ail محدداً حتى
 تستطيم رؤية clip على المسار الأسفل وأنت تعاين الحركة.

لاحظ أنه عندما يتحرك clip على الشناشة، نتبعه خلقية بيضاء وتسبية أيضاً. بصفة افتراضية، يستخدم Premiere اللون الأبيض لتعيثة المساحة الموجودة حول إطار clip عندما لايعيىء الإطار كل الشناشة، بسبب أنك طبقت شفافية للون بدلاً من المساحة البيضاء، فإن مساحة التعيثة البيضاء ليست شفافة، يسمح لك خيار Fill Color بتحديد اللون الذي يستخدمه Premiere مساحة التعيثة بحيث تبد شفافة.



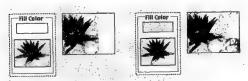






clip :A مع قيمة شفافية غير الأبيض. B : قبل تحديد FHI Color الحركة. C : بعد اختيار Color : بعد اختيار

- ٤ ضع الشير على المبورة المبغرة لـ clip في مساحة Fill Color. يتحول الشيس إلى أداة Eyedropper (الشافطة) ﴿).
- ه انقر بالماوس على الخلفية ذات اللون الأخضر الذي يميل للزرقة لتحديدها. إذا كان ضرورياً، انقر بالماوس على زر Play ولاحظ كيف يضتفي المربع الأبيض من المعاينة، التي يتم عرضها الآن مع خلفية شفافة تماماً.



تطبيق إعدادات العرض والتدوير

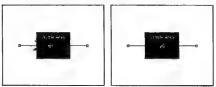
ستضيف الآن نقاط أسطر وقت الحركة وتطبق إعدادات عرض وتعوير. عندما تضيف نقاط إلى سطر وقت الحركة مباشرة بدلاً من إضافتها إلى مسار الحركة، يمكنك تحديد الوقت الذي تريد التأثير أن يحدث فيه بالضبط.

إذا كان ضرورياً، انقر بالماوس على زر Pause لإيقاف المعاينة.

٢ - ضع المشير على منتصف سطر وقت الحركة وعندما يتحول المشير إلى أيقونة مثلث مصمت انقر واسحب بالماوس حتى تصبيح النسبة المثوية في سطر وقت الحركة %55، ثم ارفم يديك عن الماوس لعمل نقطة.



٣ - انقر بالماوس على زر Center الضع النقطة المديدة في مركز Visible Area.
 يقوم هذا الزر بوضع النقطة الجديدة بصدياً وليس زمنياً في المنتصف.



٤ – مع الاستمرار في تحديد النقطة، اكتب 300 في مربع نص Rotation. فبإنخال هذا الرقم تستدير الصورة دورة شبه كاملة، حيث أن الدورة الكاملة تساوى 360 درجة.





- ه اضغط على Tab للتحرك إلى مربع نص Zoom واكتب 180 ثم اضغط على Tab مرة أخرى، قيمة Zoom (المرض) المساوية لـ 100% تمثل الحجم الأصلى لـ clip.
 دوإلخال قيمة 180 فائت تزيد من حجم الصورة بنسبة 80%.
- ٦ قم بمعاينة تحريراتك في الصورة المعفرة الحركة، ثم انقر بالماوس على زر Pause.







لاحظ كيف تبدأ الزهرة في الاستدارة مع اتجاه الساعة حيث أنها تتحرك من النقطة الأولى إلى النقطة الثانية ثم تستدير عكس اتجاه الساعة حيث أنها تدور من النقطة الأولى إلى النقطة الأغيرة. بسبب أن النقاط الأولى والأغيرة على مسار الحركة لها قيم استدارة تساوى صغر، فإن الزهرة يجب أن تستدير 300 درجة عندما تصل النقطة الثانية ثم تعرد إلى درجة صغر عندما تصل النقطة الثانية ثم تعرد إلى درجة صغر عندما تصل النقطة الأخيرة، مما ينتج عنه تأثير للوراء بين النقطة الثانية والأخيرة.

ستقيم الآن بتحرير النقطة الأولى من مسار الحركة.

V - حدد نقطة Start على مسار الحركة وانقر بالماوس على Center.

ملاحظة تذكر أن أيقونة الإصبع تتحول للون رمادى عندما تكون قوق نقطة مسار الحركة. وإذا لم تكن الأيقونة رمادية، فإن كل نقرة باللوس سننشىء نقطة جديدة بدلاً من تحديد نقطة مرجوزة.

- ٨ اكتب 0 (صفر) في مربع نص Zoom ثم اضغط على Tab.
- ٩ انقر بالمارس على زر Play الموجود بجانب الصورة المصفرة (معاينة) الصركة ولاحظ كيف يكبر clip الآن من 0 إلى 180% في منتصف Visible Area ، انقر بالمارس على زر Pause لإيقاف المهاينة .
- دعنا الآن نحرك آخر نقطة من مسار الحركة خارج Visible Area، مما يجعل حركة clip خارج الشاشة.

 ١ - اسحب النقطة الأخيرة من مسار الحركة للركن الأيمن العلوى بحيث تصبح الصورة خارج Visible Area.



١١ - مع الاستمرار في تحديد النقطة الأخيرة، اكتب 150 في مربع نص Rotation، ثم
 اضغط على Tab.

١٢ – قم بمعاينة التأثير بالنقر بالماوس على زر Play الموجود بجانب معاينة الحركة.

قد لايكون هذا التأثير وإضحاً تماماً، ولكن الاستدارة البالغة 150 على النقطة الأخيرة تبطىء من حركة الزهرة عندما تترك Visible Area. تحتاج الصورة الآن أن تعود إلى 150 درجة بدلاً من صغر أثناء الانتقال من النقطة الثانية للنقطة الأخيرة.

تعديل نقاط على سطر وقت اغركة

يمكنك تعديل سرعة تأثيرات الحركة بتغيير خيار Delay أو Motion أو بتحريك النقاط على سطر وقت الحركة.

ستقوم هنا بجعل تأثير التكبير على النقطة الثانية يبدن أكثر واقعية بالإسراع به باستخدام خيار Motion.

 ١ - حدد النقطة الثانية على سطر وقت الحركة. (تظهر النقاط كخطوط عمودية قصيرة).



هلاهظة عند تحديد نقطة على سطر وقت الحركة، تأكد أن المشير يظهر على شكل أيقوية إصبع قبل النقر بالمارس. فإذا ظهر المشير على شكل مثلث، فإن كل ينقرة بالمارس ستنشىء نقطة جديدة بدلاً من تحديد نقطة موجودة.

- حدد Accelerate (الإسراع) من قائمة Motion بأسفل مربع الحوار. انقر بالماوس
 على زر Play لمعاينة النتائج.

تزيد سرعة الحركة الآن عندما تصل الزهرة التكبير التام لها وهو 180%.

عندما تبتعد عن (تصفير) نقطة، استخدم خيار Decelerate Motion لجمل هذا
 التأثير يبدو بصورة واقعية أكثر. ويحافظ خيار Linear (منتظم) على الحركة
 بمعدل ثابت بين التقطئين.

ستقوم الآن بتعديل النقاط على سطر وقت الحركة لزيادة السرعة التي يبتعد بها clip عن الشاشة.

٣ – انقر بالماوس على زر Pause لإيقاف المعاينة.

٤ -- اسحب النقطة الثانية بالماس على سطر وقت الحركة إلى اليسار حتى تكون عند
 46%.

أصبح الآن الوقت الذي تأخذه الزهرة للوصول من النقطة الأولى إلى النقطة الثانية إقل من الوقت الذي تأخذه للوصول من النقطة الثانية إلى النقطة الأخيرة.



ه - انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Motion Settings ثم احفظ المشروع.



٦- اسحب شريط مساحة العمل فوق Forget. psd و Lotus. psd ثم المسقط على
 ١- اسحب (Windows) Enter أو (Windows) لماينة إعدادات الحركة الجديدة.

إنشاء Traveling matte

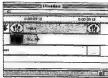
traveling mattes (مدور منتقلة) هي صدور مسدار متصركة. يعكك إنشداء Traveling matte باستخدام clip مبورة تطبيق حركة أن باستخدام clip مبورة ثابتة مع تطبيق حركة أن باستخدام المبورة ثابتة حركة ذات تدريج رمادي أن أبيض وأسود. يمكن أن تكون الحركة المطبقة لمبورة ثابتة حركة بسيطة عبارة عن تكبير أن حركة مركبة تتضمن تدوير، أن تشويه، أن تأخير. دعنا نقوم أبلاً بإضافة الثنين من clip إلى Timeline.

- ١ اسحب Logo. ai مع مصاذاة نقطة Project إلى مسار Video 3، مع مصاذاة نقطة In الخاصة به لنهاية Logo.
- ٢ اسحب الطرف الأيمن من Logo. ai، حتى تنجذب نقطة Out الخاصة به إلى نهاية
 Backdrop. mov
- ٣- اسحب Green. psd من نافذة Project إلى مسار Video 2، مع محاذاة نقطة In
 الخاصة به لنقطة In الخاصة به لنقطة



اسحب الطرف الأيمن من Green. psd حتى تنجذب نقطة Out الخاصة به لنهاية
 Backdrop. mov





نطبيق الشفافية لـ traveling matte clips

عند إنشاء شفافية مسار أن شفافية traveling matte، طبق دائماً نرع مفتاح Timeline لم Track Matte الم والم الموجود أسفل matte في Track Matte. ستطبق هنا نرع مفتاح Track Matte إلى Green. psd بحيث يتم عرضه من خلال المساحة السوداء (matte) في نه J.Cogo. المرجود فوقه.

- حدد Green. psd في Timeline واختر Clip -> Transparency -> Video
- Track Matte ليكون Track Matte. تأكد أن أيقونة توضيح الصفحة محددة.

لاحظ أن Backdrop. mov يصبح الخلفية وأنه يتم عرض Backdrop. mov (خلفية برنامج الفيديو) من خلال المساحة السوداء في Aogo. iنحن نريد عكس هذا التأثير بحيث تبقى الخلفية ثابتة خلال برنامج الفيديو ويممل Green. psd من خلال Logo. ai.

۲ – حدد Reverse Key (مفتاح العكس).





قبل ويعد تحديد Reverse Key.

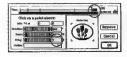
٤ - تطبيق إعدادات حركة معدة مسبقاً

يمكنك حفظ إعدادات الحركة واستخدامها بصورة متكررة على clips مختلفة وفي مشاريع مختلفة. وستقوم هنا بتحميل ملف حركة محفوظ مسبقاً وتطبيقة لـ ia.ogo. i.

- حدد Logo.ai في Timeline واختر Logo.ai محدد Logo.ai
- 7 انقر بالماوس على Load وانقر مرتين بالماوس على Logomoti. pmt في مجلد 10
 10 Lesson

يظهر مسار الحركة في Visible Area.

- ٣ قم بمعاينة الحركة بالنقر مرتين بالماوس على زر Play.
- 3 انقر بالماوس على نقطة Start على مسار الحركة (تذكر أن تنقر بالماوس فقط عندما تتحول أيقونة الإصبع للون رمادى، وإلا فإنك ستنشىء نقطة جديدة). لاحظ الإعدادات المختلفة لـ Delay ، Rotation و Zoom.
- ٥ اضعفط على Tab لتنتقل لكل نقطة على المسار. يبدأ مسار الحركة بقيمة تكبير
 تصل إلى 450%، وثقل إلى 37% عند النقطة الثانية حتى الأخيرة وتنتهى بـ 75%.
 الكثلة الموجودة في نهاية سطر وقت الحركة تمثل وجود تأخير على النقطة الأخيرة.
- آ انقر بالماوس على النقطة الأخيرة على سطر وقت الصركة لترى تفاصيل إعداد التأخير. لاحظ أن التأخير مضبوط على 7%.



٧ - انقر بالمانس على OK لإغلاق مربع حوار Motoin Settings.

٨ – احفظ المشروع.

تأخير تقطة على مسار الحركة

دعنا نعاين الحركة في نافذة Monitor ثم نقوم بعمل بعض التغييرات التأخير.

 اسحب شعريط مساحة العمل فوق كل clips الموجودة في Timeline؛ ثم اضمغط على Windows) Enter) أو (Mac OS) Return) لماينة المشروع.

حالياً، يصل اللوجو لكانه النهائي قبل أن تتوقف Backgromd عن العمل مباشرة. نحن نريد اللوجو أن يظهر في نقطة الحركة الأخيرة الخاصة به أسرع ويبقى أطول هناك، لذلك يعسمل جـزء أطول من Background. mov بعسد توقف اللوجو عن الحركة. لتحقيق هذا التأثير سنزيد من طول التأخير على آخر نقطة إلى نصف ثانية أو 15 لقطة.

Clip -> Video -> Motion واختر Timeline في Logo. ai حدد - ۲

ستستخدم عرض وقت سطر وقت الحركة (شكل)، الموجود على يمين سطر وقت العركة لتضبط التأخير في مربع حوار Motion Settings على 15 لقطة تماماً.



A - عرض الوات يوضع الشارة الزمنية لـ clip.
 عرض الوات يوضع الشارة الزمنية للمشروع بأكمله.

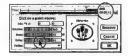
يوضح لك عرض الوقت ما إذا كانت الشفرة الزمنية لسطر وقت المركة تمثل الشفرة الزمنية لمسروعك بأكمله أن لـ clip المحدد. باستخدام هذه المعلومات، يمكنك تحديد الوقت الذي يحدث فيه تأثير الحركة في برنامج الفيدين أن في clip الفيدين.



دعنا نضبط العرض على توضيح الشفرة الزمنية للمشروع أكما، وهى 10 ثوانى. ويمجرد ضبط العرض، يمكنك أن تضبط التأخير بدقة على 9 ثوانى و 15 لقطة، وهذا التأخير يكون بعد نهاية المشروع بنصف ثانية.

عرض الوقت 🍰 مضبوط حالياً على توضيح الشفرة الزمنية لـ clip المحدد.

- انقر بالماوس على الأسهم الحمراء الخاصة بعرض الوقت لتوضيح مكان نقطة
 المركة المحددة بالنسبة للشفرة الزمنية المشروع بأكماه ((()) .
- ٤ حدد النقطة الأخيرة على سطر وقت الصركة ولاحظ أن عرض الوقت يوضع 2009:20 تقريباً. يوقف إعداد التأخير كل الحركة عند هذه النقطة، وتبقى المعورة ثابتة في الثمانية لقطات الأخيرة من المشروع.
- ٥ -- استحب Delay حتى يوضع عرض الوقت 00:09:15. يجب أن يكون مربع نص Delay عند 14% تقريباً.



انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Motion Setting ثم احفظ المشروع.
 اضغط على OK (Windows) Enter).











تصدير القيلم

إذا كنت تقوم بإنشاء إعلان لكى تعرضه بالفعل على شاشة التليفزيون، فإن clips الخاصة بك ستكون بدقة 480 X 480 حتى يمكن عرضها بصورة ملائمة على شاشة NTSC.

ويجب أن يكون Timebase (الأساس الوقتى) لمشروعك 29, 27، وتصدر مشروعك باستخدام codec (طريقة ضغط وعرض للفات الفيديو) هاردوير وتطبعه على شريط فيديو.

مع ذلك، فبسبب أن اللفات ذات دقة 640 X 480 تتطلب مساحة غير عادية لتخزينها في القرص الصلب وذاكرة كبيرة لتحريرها، فقد احتفظنا بالملفات التدريبية بدقة 240 X 180 وستصدر هذا المسروع باستخدام هذا الحجم، مع ضبط Timebase على 15fps، واستخدام codec سوفت وور.

ا إذا كان ضرورياً، انقر بالملوس في شريط عنوان Timeline انتشيطه ثم اختر File
 Export -> Movie

Y - انقر بالمارس على Settings.

Range J Entire Project , File Type J Quick Time - Y

2 - الغي تحديد Export Audio، ثم انقر بالماوس على Next.

ه - حدد Compressor J Cinepak.

Frame Rate J 15 معدد - ٦

٧ - انقر بالمارس على OK لإغلاق مربع حوار Movie Settings.

 ٨ -- اكتب Flower Ad- Mov ليكون اسم الملف ثم انقر بالماوس على Save لتصدير الفيلم.

يعرض Premiere شريط مطومات يوضع الوقت التقديرى الذى ستستغرقه معالجة الفيلم.

عندما ينتهى الفيلم، يفتح في نافذة clip منفصلة.

٩ – انقر بالماس على زر Play لتشغيل الفيلم.

الطباعة على شريط فيدبو

عندما تريد طباعة فيلمك المكتمل الشريط فيديو، استخدم خيار Print to Video. . فهذا الخيار يسمح لك بعرض الفيلم على شاشة الكمبيوتر بأكملها، إذا لم يكن فيلمك ببقة ملىء الشاشة (480 X 640) يمكنك تكبير الفيلم ليملىء الشاشة، أن يمكنك عرضه بدقة أصغر مع حد أسود.

- ١ مع الاستمرار في تنشيط نافذة Clip عدد Print to Video مع الاستمرار في تنشيط نافذة الله الماء Pile -> Export
- Y أنخل 1 ثانية لـ Color Bars ، ثانية لـ Pull Screen ، ثم حبد Pull Screen ، ثم حبد OK.
 OK أو (Windows) أو (Mac OS) Zoom Screen). أنقر بالمان على OK.
- يتم عرض الفيلم بملىء الشاشة على جهازك؛ بسبب أن فيلمك ليس بدقة ملىء الشاشة (640 X 480)، فإنه يظهر مع وجود بيكسل وشقوق كثيرة به.
- 7 اختر Full Screen مرة أخرى ولا تحدد File -> Export -> Print to Video.
 بعمل الفيلم الأن بدقة عالية في هجم أهمغر.

استعشف بنفسك

اقضى دقائق قليلة في تجرية المشروع ومحاولة أداء بعض من المهارات الجديدة. اللك معض الاقتر احات:

- غير مسار حركة Forget. psd بحيث تستدير مع المسار. احفظ المسار باسم ملف.
- مع إنشاء عنوان مكون من كلمة أو كلمتين لإعلان الزهرة، ضمع العنوان في بداية المشروع في مسار Video 3 وغير المدة بحيث ينتهي عندما يبدأ Lotus. psd. أضف حركة للعنوان، مما يجعله يكبر من 100 إلى 100%.
- في نقاط مختلفة على مسار حركة Logo. ai اضبط Motion على Accelerate و Accelerate ولاحظ التأثيرات.



الدرس العاشر إضافة حركة

■ طبق تأثير تكبير ك Backdrop. mov باستخدام زر Center فقط ومساحة distortion (تشویه).

أسئلة للمراجعة

- ١ ماهى الأحوال التى قد تحتاج فيها استخدام إعداد Fill Color فى مربع حوار Motion?
 - ٢ متى يجب أن تسرع بمسار الحركة؟
- ٣ إذا أربت ضبط نقطة على سطر وقت Motion تماثل وقت خاص في clip، هل
 يجب أن تكون الأسهم الحمراء لعرض الوقت متقارية أم متياعدة؟
 - ءً ما هما طريقتا إضافة نقاط لسيار حركة؟
 - ه كيف تحول track matte إلى straveling matte
 - آ كيف تعدل الوقت بين نقطتين على مسار الحركة؟

الإجابات

- ا عندما يكون لـ clip خلفية ملوثة بلون مثل الأزرق.
 - ٢ عندما تكبر حجم الصبورة.
 - ٣ يجب أن يكهنا متقاربين.
- الطريقتان هما النقر بالماوس على مسار الحركة والنقر بالماوس على سطر وقت الحركة.
 - ه إضافة حركة لـ clip المطبق له track matte.
- I تحرك النقطة على سطر وقت الحركة. كلما بعدت النقاط عن بعضها، كلما طال الوقت بينها.



الدرس الحادي عشر

تطبيق فلاتر صوت وصورة

يقدم Adobe Premiero نطاقاً واسع من قسلاتر المسودة يمكنك استخدامها لمواجهة المساعب التي قد تعترض طريقك أثناء ادائك لعملك يوجسين مشروع الفيديو.





الدرس الحادى عشر تطبيق فلأتر صوت وصورة

لتتمام فلاتر Premiere، ستنشىء إعلان ترويجى قصير عن مقهى صغير. بصغة خاصة، سنتعلم كيفية أداء المهام التالية:-

- تطبيق فلاتر صوت وصورة.
- تغییر تأثیرات وإعدادات الفلتر.
- استخدام فلاتر متعددة وتغییر ترتیبها.
- نسخ الفلاتر والإعدادات من clip ل clip آخر.
- تفسر الفلاتر تدريجياً باستخدام مفاتيح اللقطات والانتقالات.
 - تطبيق فلتر لجزء من صورة.
 - 🗷 استخدام فلتر Image Pan.

بدأ العمل

بالنسبة لهذا الدرس، ستفتح مشروع موجود مع استيراد معظم الملفات الضرورية له. تأكد أنك تعرف مكان الملفات المستخدمة في هذا الدرس، قم بإدخال CD-ROM إذا كان ضرورياً، للحمدول على مساعدة، انظر جزء "استخدام ملفات Classroom in a. Book."

التأكد أن خيارات Premiere مضبوطة على القيم الإفتراضية، قم بإنهاء Premiere، ثم احذف ملف الخيارات كما هو موضع في جزء "استعادة التفضيلات الافتراضية".

- \ انقر مرتين بالماوس على II Lesson. ppj الموجود في مجلد II Lesson الفتحه في . Premiere
- Y عندما يفتح المشروع، اختر AFile -> Save As. وافتح مجلد الدرس الملائم على قسرصك المسلب إذا كان ضرورياً، واكتب Coffee. ppj ثم اضفط على (Windows) Bater).



عرض الغيلم الكتمل

لترى ما ستقوم بإنشائه، إلقى نظرة على الفيلم الكتمل.

ا اختر File -> Open وانقر مرتين بالمان على ملف 11 Final. mov في مجلد II بني مجلد II بني مجلد II بني مجلد II بني مجلد المجلس المج

يفتح الفيلم في عرض Source الخاص بنافذة Monitor.

٢ – انقر بالمان على زر Play لعرض الفيلم.

لاذا نستخدم الفلاتر؟

تخدم فلاتر الصدوت والمدورة أغراض عديدة ومقيدة في المشروع، فيمكنك استخدامها لإصلاح عيوب موجوبة في مادة الصوت أو المدورة، مثل تغيير التوازن الارتفادي له والمدورة أو إزالة التشويش من حوار محدد، وقد تستخدم فلاتر المدوت أيضاً لإضافة مستوى ملائم من المؤثرات المحيطة أو صدى المدوت لحوار مسجل في استديو. يتم استخدام الفلاتر غالباً لإنشاء تأثير أو حالة ليست موجوبة في clip المدودة أو المدورة الأصلى، مثل تهدئة التركيز أو إضافة درجة لون غروب الشمس لشهد حدد.

الحمنول على قالاتر المنورية

يشمل Adobe Premiere مجموعة متنوعة من فابتر المدورة التي تسمع لك بتشميع لك المادورة التي تسمع لك بتشمويه، وتمويه، وتوضيع وإضافة تأثيرات خاصة لـ clips الخاصة بك. يمكنك تغيير الفائد تعريجياً لزيادة أن تقليل التأثير، ويمكنك تطبيق فلاتر متمددة لأي clip يمكنك الحفظها واستخدامها ما تحديد المهادة بك يمكنك حفظها واستخدامها ما تم متعددة دال متعددة دالمها

بالإضافة إلى العنيد من الفاتر الرجوية مع Premiere ترجد العديد من الفاتر في شكل plug-ins (يرامج منوسطة والطيا)، يمكنك شرائها، فطى سبيل الشال: Photoshop plug - ins يمكن تسخها في مجلد Premiere Plug - ins الاستخدامها. على Clips المحررة أن المورد الثابية في معلك.

من Adobe Première User Guide، القصل العاشر.



الدرس الحادى عشر تطبيق فلأتر صوت وصورة

تطبيق الفلاتر

فى Premiere, يتم تطبيق فلاتر الصوت والصورة بنفس الطريقة. فإذا اخترت clip صورة، فإن فلاتر الصورة تظهر في قائمة في مربع حوار Filters، وإذا اخترت clip صوت أو جزء صوتي من clip صورة، تظهر فلاتر الصوت في قائمة أيضاً.

في هذا المشروع، ستنشىء صورة أحادية اللون باستضدام اللون الأصفر الذي Black &: سعيتم تطبيقه لعدد من Clips. يتطلب هذا التأثير ثلاثة فلاتن صورة هي: Stool. mov clip Lip. يستبدأ بتطبيق فلتر ITint وStool. mov clip.

١ - قبل أن تبدأ العمل في المشروع، قم بإيقاف مسارات الصموت لتتجنب التشتيت
 الإضافي العموت أثناء الماينة: انقر بالماس على أيقونة المكبر ((١٠) المجودة على
 الجانب الأيسر من مسارات 1 Audio و Audio لكى تختفى.

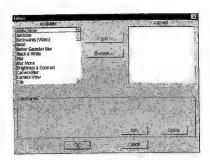


انقر مرتين بالماوس على Stool. mov في Timeline افتحه في عرض Source ثم
 انقر بالماوس على زر Play عماينه.

نحن نريد أن نعطى clip مذا إحساس الصورة القديمة باستضام درجة اللون البنى لمحاكاة طباعة الصور الفوتوغرافية القديمة ذات اللون البنى الداكن الشديد بحبر السبيدج، وأنت تغير clips باستخدام الفلاتر، من الأفضل أن تحتفظ بـ clip الأصلى معروضاً في عرض Source حتى يمكنك مقارنته بصورة المعاينة في مربح حوار Filters.

٣ - اسحب منزاق تقديم وتأشير عرض Source لليسار لعرض أول لقطة من .Stool
 ١٠٠٠ نسه.

انقر بالمارس على Stool. mov في Timeline لتحديدها، ثم اختر Clip -> Filters لفتح مربع حوار Filters.



شكل

م حدد Tint في قائمة Available ثم انقر بالماوس على Add لإضافة فلتر Tint وفتح
 مربع حواره.





الدرس الحادم عشر تطبيق فلأتر صوت وصورة

- آ في مربع حوار Tint Settings، انقر بالمارس على لهمة عينة Color افتح مربع حوار Color Picker.
- ٧ -- انقر بالمارس على لون بنى غامق مترسط ليكون هر لوبك (ولقد استخدمنا 85 في OK حفائة Prec (ولقد بالمارس على OK مرة أخرى لإغلاق مريم حوار Color Picker.
- ۸ اسحب منزاق Level إلى حوالى 35%، ثم انقر بالماوس على OK إغالاق مربع حوار Tint Settings. انقر بالماوس على OK مرة أخرى الإغالاق مربع حوار Filters
- ٩- قم بمعاينة هذا الفلتر بالتقديم والتأخير في مسحارة Timeline مع الاستعرار في الضغط على مفتاح (Windows) Alt) أو مفتاح (Mac OS) Option).

يجب أن ترى ابن بنى مطبق على الصورة اللونة عند مقارنتها بالصورة الأصلية في عرض Source خاصة في المساحات البيضاء. لاحظ الشريط الأخضر الذي يميل للزوقة الموجود بأعلى أيقونة clip في Timeline. هذا يشير إلى أن الفلتر تم تطبقه لد clip.

Q يمكنك فتح مربع حوار Filter بسرعة بالضغط على Windows) Control + F. و Windows) (Windows) (Windows) (Windows)

تطبيق الفلائر بالترتيب الصحيح

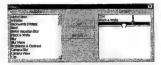
عندما تطبق فلاتر متعددة لـ clip واحد أن أكثر، فإن الترتيب الذي تطبق به هذه الفلاتر يمكن أن يؤثر على النتيجة النهائية. ستقوم هنا بإضافة فلترين آخرين لـ Stool. mov والله . clip والله . clip والله . clip بمعلها تنبع شبية أكثر للصورة الفرتوغرافية القيمة الأصوب والابيض. بعد ذلك ستضيف فلتر تنبع شبية أكثر للصورة الفرتوغرافية القيمة الأصوب والابيض. بعد ذلك ستضيف فلتر Color Replace تغيير نطاق من الألوان. ا مع الاستمرار في تحديد Stool. mov في Timeline. افتح مربع حوار Filters برع حوار Available في قائمة Available لإضافته إلى قائمة Current.



٢ - انقر بالماوس على VS لإغلاق مربع حوار Filters، ثم قم بمعاينة تأثير كلا الفلترين
 بالتقديم والتأخير في مسطرة Timeline مع الاستمرار في الضغط على مفتاح
 (Windows) Alt) أن مفتاح Mac OS) Option.

بدلاً من رؤية لون بنى على المصورة الأبيض والأسود، سترى فقط صصورة أبيض وأسود. هذا بسبب أن فلتر Black & White أزال كل اللون من الصورة بعد أن تم تطبيقه. لذا فعند تطبيق الفلاتر، يعتبر الترتيب عامل مهم.

7 - مع الاستمرار في تحديد Stool. mov، افتح مربع حوار Filters مرة أخرى. وفي قائمة Tint بنائر Black & White من أول بند فيها بسحب فلتر Tint أسفك. انقر بالمارس على OK إنقلاق مربع حوار Filters.





الدرس الحادى عشر تطبيق فلأتر صوت وصورة

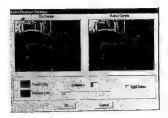
٤ - عاين تأثير كلا الفلترين مرة أخرى بالتقديم والتأخير في مسطرة Timeline مع الاستمرار في الفسغط على مفتاح (Windows) Alt) أو مفتاح (Mac OS).

هذه الرة سترى درجة اللون البنية على الصورة الأبيض والأسود، وهذا هو التأثير الذى تريده، ستضيف الآن آخر ظلتر لـ clip هذا، الذى ستقوم معه بتغيير المناطق البارزة إلى اون.

 ه - مع الاستمرار في تحديد Stool. mov، افتح مربع حيار Filters مرة أخرى. انقر مرتبن بالمانس على Color Replace في قائمة Available افتح مربع حيار Color
 Replace Settings

لتحديد أى اون سنقوم باستبداله، حدد لون باستخدام أداة eye dropper في مربع حوار Color Replace Settings.

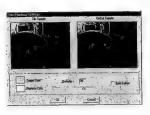
٢ - ضع المشير في مدورة Clip Sample حتى يتحول إلى أيقونة cye dropper
 (الشافطة) ﴿). حرك eye dropper على المساحة اللامعة في الركن الأيسر المتقاط لون.



٧ - انقر بالماوس على لوحة عينة Color Replace (استبدال اللون)، وانقر على اللون
 البرتقالي الفاتح (لقد استخدمنا 255 في خانة الأحمر، 210 في خانة الأخضر، و
 115 في خانة Blue) ليحل محل تحديد اللون الأول وانقر بالملوس على OK.

ستضبط الآن منزاق Similarity ليشير إلى نطاق الألوان التى سيتم إحلالها، بناءاً على مماثلتها للون الذى حددته. يحدد هذا الإعداد نعومة وسلاسة الانتقال من الألوان الأصلية إلى لون الإحلال.

۸ – باستخدام منزلق Similarity، اضبط Similarity على حوالى 70 ثم انقر بالماوس
 على OK لإغالاق مربع حوار Color Replace Settings. انقر بالماوس على OK
 لإغالاق مربع حوار Filters.



٩ - قم بمعاينة تأثيرات اللون التراكمية للفلاتر التي طبقتها تواً بالتقديم والتأخير في
 مسطرة Timeline مع الاستمرار في الضغط على مفتاح (Windows) Alt أو
 مفتاح (Wac OS) Option).

١٠ - احفظ المشروع.

نسخ الفلاتر والإعدادات

بمجرد أن أعددت وطبقت فلتر واحد أو أكثر لـ clip، فقد تستخدم نفس الفلاتر والإعدادات على clips أخرى. أداء هذا الأمر بصورة يدوية قد يتطلب مزيد من الممل، ولكن هناك طريقة أسهل يكثير. فباستخدام أمر Paste Custom بمكنك تطبيق فلاتر وإعدادات متطابقة لأى عدد من clips. ستستخدم هذه الطريقة الأن لنسخ الفلاتر من Stool. mov

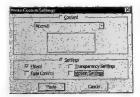


الدرس الحادم عشر تطبيق فلاتر صوت وصورة

١ - تأكد أن Stool. mov مايزال محدداً في Timeline واختر Copy.

هلاحظة تذكر، يمكنك أن ترى الاسم الكامل لـ clip بوضع المشير عليه والتوقفُ لفترة قصيرة،

- Foaster. mov في Timeline واختر Roaster. mov عدد الآن Y حدد الآن
- ٣ في مربع حوار Paste Custom Settings (إعدادات اللمنق الخاص)، انقر بالماس على Settings أم المنسب المنس



٤ - انقر بالمارس على Paste (اللصق).

 ه - قم بمعاينة Roaster. mov بالتقديم والتأخير في مسطرة Timeline مع الاستمرار في الضغط على Windows) Alt أو (Mac OS).

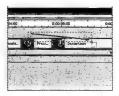
يتم تطبيق الفلاتر التى طبقتها في البداية لـ Roaster. mov إلى Stool. mov مع الإعدادات التى معددة الإعدادات التى معددة الإعدادات التى معددة الأولات التى معددة الألف فهذه المرة ستحدد clips الله فهذه المرة ستحدد clips من الساست الدلك فهذه المرة ستحديد النصال التى تسمح لك بتحديد الكرة من clip مرة واحدة.



٦ - في نافذة Timeline، حدد أداة Range Select



٧ -- اسحب بالماوس على Press. mov و Dessert. mov في Timeline لتحديدهما.



بسبب أنك لم تستخدم أمر Copy منذ أن قمت بنسخ Stool. mov، فإن أهر Stool. mov مايزال يحتوى على نفس الفاخر وإعداداتها الضاصة بـ clip هذا. أيضاً، بسبب أنك اعددت بالفسل وظيفة Paste Custom Settings أعددت بالفسل وظيفة Paste Custom Again لتعيد استخدام نفس تلك الإعدادات.

.Edit -> Paste Custom Again عيد - A

يتم تطبيق الفلاتر والإعدادات الآن من Stool. mov إلى clips التي حددتها.

۹ - إلغى تحديد أداة range select باختيار أداة selection (🎝).

 ١٠ - قم بمعاينة المشروع بالتقديم والتأخير في مسطرة Timeline مع الاستمرار في الضغط على Windows) Alz) أو Mac OS) Option).













الدرس الحادم عشر تطبيق فلأتر صوت وصورة

أول أربع clips يجب أن يكون مطبق لها فلاتر وإعدادات متطابقة.

١١ - احفظ الشروع.

تغيير الفلاتر تدريجياً

بعض فالاتر Premiere يمكن تغييرها بصورة تدريجية، والبعض الآخر يتغير بصورة سريعة. فالفلاتر التي تتغير بصورة سريعة تستخدم مفاتيح لقطات لتخبرها بوقت حدوث التغييرات، والفلاتر التي لا ترتبط بإعدادات، مثل فلتر الله Black & White لا لاتحتاج أو لا تستخدم مفاتيح لقطات، لذا فهي لا تتغير بثلك الطريقة، بالنسبة للفلاتر التي لا تستخدم مفاتيح لقطات، يمكنك غالباً إحداث تغيير بصورة تدريجية باستخدام transitions على الرغم من أن هذه الطريقة ليست في مثل مروبة استخدام مفاتيح لقطات.

تغيير الفلاتر باستخدام مفاتيح اللقطات

مفتاح اللقطة هو محدد زمنى يحتوى على إعدادات فلتر الصورة لنقطة محددة فى clip. استخدم فلتر Press. mov واستخدم مفاتيع لقطات التوضيع وقت بدأ الفلتر وماهى إعداداته فى تلك النقطة. ثم استخدم مفتاح لقطة آخر لتنفير التأثير مرة أخرى فى نقطة مختلفة زمنياً.

- حدد Press. mov في نافذة Timeline ثم افتح مربع حوار Pilters

Available من قائمة Available، انقر مرتين بالماوس على Replicate.

٣ - في مربع حوار Replicate، اسحب المنزلق لترى تأثيرات الإعدادات لهذا الفلتر. اضبط المنزلق مرة أخرى على تنسيق 2 X 2 كما هو موضع بأسفل ثم انقر بالماس على VB لإغلاق مربع الحوار.



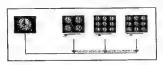


لإنشاء ورضع مفاتيح لقطات وتحرير إعداداتها، استخدم سطر وقت مفتاح القطة في مربع حوار Filters. حيث يتم تمثيل مفاتيح اللقطات باستخدام محددات مثلثة على سطر وقت مفتاح اللقطة. بصمفة افتراضية، يكون أول مفتاح لقطة نشط عندما تحدد فلتر. ويتم الإشارة إلى مفتاح اللقطة النشيط بالمحدد الأزرق. يمثل سطر وقت مفتاح اللقطة النشيط من سطر وقت مفتاح اللقطة العرف الأيسسر من سطر وقت مفتاح اللقطة، يعرض Premiere رقم مفتاح اللقطة النشط والشفرة الزمنية لمكانه في برنامج الفيديو.



(A) محدد مفتاح اللقطة يمثل إعدادات الفلتر على نقطة في منظر وإنت مفتاح اللقطة،
 (B) تحدد تلك النقطة الشفرة الزمنية لفتاح اللقطة هذا (C).

بسبب أنك تريد الفلتر أن يبدأ قرب منتصف alip، فستحرك أول مفتاح لقطة على سطر وقت مفتاح اللقطة لتلك النقطة. ثم ستضيف مفتاح لقطة جديد وتغير إعدادات الفلتر لمفتاح اللقطة هذا. أخيراً، سنغير الإعدادات لآخر مفتاح لقطة.



سيتغير فلتر Replicate هي مفاتيح اللقطات الموجودة على سطر وات مفتاح اللقطة من صمورة إلى أربعة إلى تسعة.



الدرس الحادى عشر تطبيق فلاتر صوت وصورة

- 4 استحب مربع حوار Filters وبذلك تستطيع رؤية عرض Program في نافذة
 Monitor
- م على سطر وقت مفتاح اللقطة، اسحب أول محدد حتى يصل قبل النقطة التي يدخل فيها الغطاء اللامع اللقطة. هذا يحدد أين يبدأ الفلتر في clip.





بعد ذلك ستنشىء مفتاح لقطة جديد وتضبط قيمة الفلتر لمفتاح اللقطة هذا.

" - انقر بالماوس على سطر وقت مفتاح اللقطة فى المنتصف بين مفاتيح اللقطات الأولى
 والأخيرة لإنشاء مفتاح لقطة جديد.



يفتح مربع حوار Replicate Settings بنفس الإعدادات المماثلة لإعدادات مفتاح اللقطة السابق.

٧ - اسحب المنزلق حتى توضيح المعاينة تنسيق 3 X 3، ثم انقر بالماوس على OK.



ADOBE PREMIERE 5.0



ستحدد الآن إعدادات الفاتر التي تريدها في نهاية clip. آخر مفتاح لقطة مضبوط حالياً على تنسيق 2 X 2. ويسبب أنه يؤثر فقط على أخر لقطة من clip، فإن إحداث تغيير في مفتاح اللقطة هذا قد ينتج عنه حدوث تشتيت. لتجنب هذا التشتيت، دعنا نجعله مثل تنسيق مفتاح اللقطة السابق وهو تنسيق X X 3.

- ٨ انقر مرتين بالماوس على مفتاح اللقطة الموجود بالطرف الأيمن من سطر وقت مفتاح اللقطة لفتح مربع حوار Replicate Settings. اسحب المنزلق لتختار تنسيق 3 X 3 ثم انقر بالمارس على OK. انقر بالمارس على OK مرة أخرى لإغلاق مربع Filters , La
- ٩ قم بمعاينة هذا الفاتر بالتقديم والتأخير في مسطرة Timeline مع الاستمرار في الضغط على مفتاح Windows) Alt) أو مفتاح Mac OS) Option).











يحافظ فلتر Replicate المطبق لـ Press. mov على صبورة واحدة خالال النصف الأول من clip. عند هذه النقطة يتغير الفلتر الأربع صبور ثم إلى تسم صبور،

١٠ -- احقظ المشروع.

تغيير الفلاتر باستخدام transition

بالنسجة للقلاتر التي لا تسمح باستخدام مفاتيح اللقطات لتغيير الفلتر. يمكنك استخدام transition (انتقال) لعمل نفس الشيء. حيث تقوم بوضع transition، عادة يكون Cross dissolve (التبهيت الانتقالي)، بين نسختين متطابقتين من نفس clip فيما عدا بالنسبة لإعدادات القلتر،

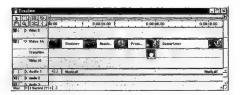
هذه الطريقة الخاصة بتغيير فلتر بصورة تدريجية تعمل بصورة أفضل مع فلاتر خامية، مثل الفلاتر التي تؤثر على جودة الصورة (على سبيل المثال) فلاتر hue (اللون)، و Saturation (التشيم)، و Contrast (التضاد). ستستخدم هنا Saturation transition لتزيل تأثيرات الفلاتر الثلاثة في Dessert. mov clip بصورة تدريجية، مما



الدرس الحادم عشر تطبيق فلأتر صوت وصورة

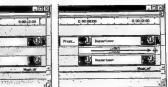
يعيد clip إلى لونه الأصلى. فى تلك الحالة، أنت تحتاج استخدام transition لتنفيذ التغيير لأن فلتر Black & White الملبق لـ Dessert. mov لايمكن تغييره باستخدام مفاتيح اللقطات. سنبدأ بإضافة cross - disslove transition إلى مسار Transition.

- ١ انقر بالماوس على السهم الموجود على الجانب الأيسر من مسار Video 1 لتوسيعه.
- اســـــ Transitions إلى مسسار Cross Dissolve transition إلى مسسار Transition
 الخاصة بعيث يتجذب إلى نقمة In الخاصة بـ Dessert. mov clip



بعد ذلك ستضيف instance (نسخة) من Dessert. mov إلى مسار

- 7 اسحب Video IB من نافذة Video IB إلى مسار Video IB في Crimeline في
 متى ينجذب الأسفل أول نسخة من Dessert. mov.
- ٤ ضع المشير على العارف الأيمن من transition واسحبه اليمين بصيث يشمل Dessert. mov clip تماماً.







م معاينة Dessert. mov : غير حجم شريط مساحة العمل بحيث يشمل clip التي
 كنت تعمل عليها توا ثم اضغط على Windows) Enter).

يتغير Dessert. mov تدريجياً من تأثير الألوان الصدفراء البارزة على الظلال البنية اللون إلى لون مشبع طوال مدة clip.

هلاهظة إذا أظهرت معاينتك صعورة باهنة على صعورة أخرى، فافحص كلا نسختى. Dessert mov في Timeline وتأكد أنهما محاذيتان تماماً.

٦ – احفظ المشروع

استخدام فلاتر Zig Zag و Image Pan

بعد ذلك، ستقوم بتحريك صورة ثابتة لفنجان قهوة، Latte. tif بتطبيق فلتر Pan Yag Zag بتطبيق فلتر Image Pan لإنشاء تاثير التواء. يمكن ضبط هذه الفلاتر لتتغير تدريجياً باستخدام transitions على النقيض من فلتر Replicate الذي استخدمته في أول هذا الدرس الذي يمكن تغييره فقط في خطوات منفصلة. نموذج Latte. tif المجحود في Timeline له مدة 30 لقطة. بالنسبة لهذا المشروع، يجب أن تكون مدة واله عساوية لـ 23: 3، وستضبط clip على هذه المدة قبل .Duration على هذه المدة قبل

۱ - في نافذة Project، حدد Latte. tif، واختر Clip -> Locate Clip ثم انقر بالماليس على Done.

Clip -> Duration حيد ~ ٢





الدرس المادى عشر تطبيق فلاتر صوت وصورة

٦ - اكتب 323 في مربع المدة، ثم انقر بالمارس على OK لإغلاق مربع الصوار. بذلك
 تكون قد غيرت مدة Latte. tif من 03:30 إلى 3:22.



ستطبق الأن فلتر Image Pan للصورة.

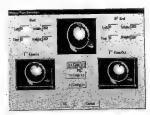
3 - مع الاستمرار في تحديد Tilter. if، المقتع مربع حوار Filter، ثم انقر مرتين بالماوس على Image pan (إزاحة الصورة) في قائمة Available.

يشعل مربع حوار Image Pan نافذة معاينة تشغل clip باكلمه. وستستخدم هذا المربع لإضافة تصعفره، وسمعاينته وأنت تعمل، يشمل مربع الحوار هذا صبور الأول وأخر لقطة من clip ، وبجد مع كل منها مربع تحديد يستخدم لإنشاء تأثيرات إزاحة وتصعفير. يمكنك تفيير حجم مربعات التحديد بطريقتين هما:

بإدخال قيم الطول والعرض، ويسحب المقابض الموجودة في أركان كل مربع. ستقوم أولاً بقص الصورة قليلاً بإنخال حجم لقطة جديد بالبيكسل.

- في مربح حوار Image Pan Settings (إعدادات إزاحة الصورة) حدد إعدادات
 Start الموجودة على الجانب الأيسر. وقم بكتابة 392 في مربع Width (المرض) و
 287 في مربع Height (الطول).

 ٦- انقر على زر Copy (النسخ) الأعلى (<< Copy>>) لضبط نفس الصجم والمكان لصورة End.



لاحظ أنه في المعاينة، المحورة مقصوصة (بدليل مربع التحديد الأبيض) ولا يوجد حركة. ولإدخال حركة مع الفلتر، يجب أن يكون مربع التحديد في عرض Start له حجم مختلف أن في مكان مختلف من مربع التحديد الموجود في عرض End. ثم يتحرك الفلتر من مكان Start إلى مكان End. ستضيف الآن تصغير بسحب مقابض مربع التحديد.

٧ - في عرض Start ، حدد مكان المتبض الأيمن السغلي على مريع التحديد. اثناء الاستصرار في الفسط على مفتاح (Windows) Alt) أو مفتاح (Mac OS) . واستصرار في الفسط على مفتاح (Vindows) الركن الأيمن السغلي لمريع التحديد مع الطرف الأيمن للكريمة المهجوبة في أعلى الفنجان. هذا السبحب بالمالس مع الاستمرار في الضغط على مفتاح أداة التعديل يحافظ على نسبة الطول X العرض الأصلية للصورة (هذا الأمر مهم لأننا لا نريد تشويه الصورة. استخدم هذه الطريقة لسحب المقابض الأخرى بحيث يشمل مربع التحديد الكريمة فقط. اسحب بالمالس داخل مربع التحديد الكريمة فقط. اسحب بالمالس داخل مربع التحديد لتركزه على الكريمة.





الدرس الحادم عشر تطبيق فلاتر صوت وصورة

دعنا نغير الآن مكان التصغير، بحيث يحدث تكبير بدلاً من تصغير. يقدم Premiere زر لعمل هذا حتى لا تضطر ينوياً أن تقوم بتغيير حجم ومكان مربعات التحدي،

۸ – انقر بالماوس على زر التبادل (<Exchg>>) لتفير اتجاه التصفير.





٩ - عندما ترضى عن نتيجة الإزاحة والتكبير ألتي قمت بتنفيذها، انقر بالماوس على Nage Pan Settings لإغلاق مربع حوار OK

ستضيف بعد ذلك فلتر Zig Zag (زجزاج) إلى Latte. tif. وستضبط الفلتر على أن يبدأ بدون تأثير ويتغير تدريجياً إلى الكثافة المرادة للتأثير في نهابة clip.

 أسفل وانقر مرتبن بالماوس على Available حتى أسفل وانقر مرتبن بالماوس على Zig Zag لفتح مريم حوار Zig Zag Settings. بصفة افتراضية، يتم تحديد أول مفتاح لقطة، على الرغم من أن مفاتيح اللقطات ليست معروضة بعد في مربع الموار في هذه المحلة،

ستحدد الآن إعدادات مفتاح اللقطة هذا.

۱۱ - في مربع حوار Zig Zag، اكتب 0 في خانة Amount (القدار)، واكتب 1 في شانة Ridges (السالاسل) واضبط Style (النوع) على Around Center (حول المنتصف). مم هذه الإعدادات، أن يكون للفلتر تأثير أو يكون له تأثير صفير على clip. انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار Zig Zag.

أخيراً، ستحدد إعدادات أخر مقتاح لقطة في هذا القلتر.

١٢ - انقر مرتين بالماوس على مفتاح اللقطة الموجود على الجانب الأيمن من سطر وقت مفتاح اللقطة لتحدده وافتح مربع حوار Zig Zag.



١٣ - اكتب 41 في خانة Amount، واكتب 5 في خانة Ridges، وانقر بالماوس على
 ١٣ لإغارة مربع حوار Zig Zag. انقر بالماوس على OK لإغارة مربع حوار
 Filters

١٤ - قم بمعاينة الفلتر الذي قمت بتطبيقه تواً: غير حجم شريط مساحة العمل Windows) Enter أو بحيث يشمل clip الذي عملت عليه تواً، ثم اضغط على (Windows) Return (Mac OS) (Mac OS).

تكبر الصورة الموجودة في Latte. tif بينما تزيد كثافة تأثير Zig Zag تدريجياً.



٥١ - المفظ المشروع،

إضافة لوجو

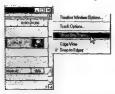
ستضيف لوجو إلى المشهد الأخير في هذا المشروع، لعمل هذا، ستجعل clip ولكن هذا السار تم اللهجر ظاهراً. Logo. tif. موجود بالفعل في مسار Video 3، ولكن هذا المسار تم حجبه والمسارات المحبوبة تم إخفائها لإبعادها من على مسار العمل، ولإزالته من مماينتك، فقد تم إبعاد المسار. لاحظ أن أيقونة العين مفقودة من يسار المسار. وغيابها يشير إلى أنه تم إبعاد المسار.

المصول على وصف كامل للمسارات المحجوبة والمبعدة، انظر جزء 'إخفاء Premiere User أو في الفصل الرابع من Premiere User أو في الفصل الرابع من Guide.



الدرس الحادي عشر تطبيق فلأتر صوت وصورة

١ - من قائمة نافذة Timeline، حيد Show Shy Tracks لعرض مسار Video 3 و Logo. tif. قد تحتاج تغيير حجم نافذة Timeline أن عرض مسارات الصورة عمودياً لعرض هذا للسار،



Y - عابن Barista, mov و Logo. tif و Logo. tif و Barista, mov بالتقديم والتأخير في نافذة الاستمرار في الضغط على مفتاح Windows) Alt) أو مفتاح (Mac OS) .Option

لايظهر اللوجو في المعاينة لأن مسار Video 3 مايزال مبعداً، كما يوضحه المريم القارغ 📋) على أقمني الطرف الأيسر من مسار Video 3.

- ٣ انقر بالمان على المربع الفارخ الموجود في أقصى الجانب الأيسر من مسار Video 3 حتى تظهر أيقونة العين ذات الحدود الخارجية (🗗)، مما يشير إلى أن المسار ما يزال محجوب ولكنه لم يزل مبعداً، هذا يعنى أن المسار سيوجد الآن في المعاينات والفيديو الذي يتم تصديره.
- ٤ -- قم بمعاينة Barista. mov و Logo. tif مرة أشرى بالتقديم والتأخير في مسطرة Mac OS) أثناء الضغط على مفتاح Windows) Alt أن مفتاح Timeline .Option





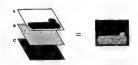




يتم تركيب اللوجو فوق Barista. mov و Latte. ti، ولكن من الصعب الرؤية فوق Clips لأن الخلفيات غامقة جداً لوضع لرجو أسوي. وإضافة matte سيمكنك من استخدام فلتر لتقتيح مساحة Barista. mov فقط الموجوبة تحت اللهجو.

تطبيق فلتر للساحات من صورة

فى الدرس العاشر المسمى "إضافة حركة" استخدمت travelling matte لإنشاء تأثير حركة. هنا، ستستخدم هنا image matte لتطبيق فلتر الساحة واحدة فقط من الصورة. لعمل هذا، يجب وضع instance آخر من clip في مسار التركيب (Video 2) ويجب تطبيق الفلتر لإحدى clips.



Matte –A (مساحة سوداء). B – نموذج تم تقتيمه من clip مم تطييق matte.

clip - C

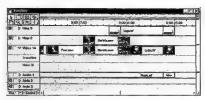
إضافة فلتر ينشىء فرق بين clip الاثنين لذلك فسيظهر جزء من clip خلال المسيظهر جزء من clip خلال المساحة السوداء على clip الآخر. إذا كانت clips متمابقة، فإن matte قد لا يكون مفوداً على الإطلاق.

ستبدأ بإضافة نموذج من Barista. mov إلى مسار التركيب.



الدرس الحادى عشر تطبيق فلأتر صوت وصورة

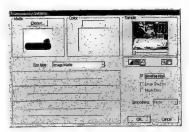
 اسحب Barista. mov من نافذة Project إلى مسار Video 1 مما يجذبه لأول نسخة من Barista. mov في مسار Video 1 بحيث يكون clips الاثنين محاذيين.



ستطبق الآن فلتر لتقتيح نموذج Barista. mov الذي أضفته توا إلى مسار Video 2.

- Filters في مسار Video 2 ثم افتح مربع حوار Barista. mov حدد
- 7 انقر مرتين بالماوس على Brighmess & Contrast في قائمة Available أضبط OK. اضبط Brighmess على 60-, ثم ا نقر بالماوس على DK. وإضبط Eontrast على 60-, ثم ا نقر بالماوس على Filters لإغلاق مربع الحوار. انقر بالماوس على OK مرة أخرى لإغلاق مربع حوار Barista. mov ستضبط الآن خيارات الشفافية وتطبق matte النموذج Video 2 الذي أضفته لسار Video 2.
- ك مع الاستمرار في تحديد Barista. mov في مسار Video2 مدر Video2 في مسار Transparency Settings.
 ك الفتح مربع حوار Transparency Settings (إعدادات الشفافية).
 - ه ~ بالسبة لتوع مفتاح الشفاقية، حيد Image Matte.
- " بالنسبة لـ Matte، انقر بالماوس على Choose (حدد)، ثم انقر مرتين بالماوس على II Lesson

٧ - انقر بالماوس على أيقونة ترضيح الصفحة `] وانقر بالماوس على Reverse (وانقر بالماوس على Key



٨ - اسحب المنزلق في مربع Sample لمعاينة تأثير إعداداتك ثم انقر بالمايس على OK
 لإغلاق مربع حوار Transparency Settings.

P - قم بمعاينة Barista. mov والتأخير في مسطرة Logo. tif و Barista. mov مع الاستمرار في الضغط على مفتاح (Mac OS) أو مفتاح (Windows) Alt أو مفتاح (Option الأصلى، فوق اللوجو، قيم Option الإشراق العادية، بينما مساحة النمونج أسفل اللوجو تكون أفتح.



حتى الآن، يبدأ matte قبل اللهجو وهذا أمر غير ضرورى. لإصلاح هذا، ستقص بداية التموذج العلوى من Barista. mov.



الدرس الحادى عشر تطبيق فلأتر صوت وصورة

 حرك المشير إلى بداية Barista. mov في مسار Video 2 واسحب بالماوس اليمين حتى ينجنب لبداية Logo. tif.





بعد ذلك، ستعد Latte. tif بنفس الطريقة التي أعددت بها Earista. mov بحيث يكن اللوجو ظاهراً في كلا clips. لبدأ العمل، ستضيف نسخة من Latte. tif إلى مسار Video 2 وتضيف فلتر لها. ثم ستنسخ إعدادات الشفافية من Barista. mov وتلصقها في نسخة Latte. tif في سار Video 2 لتعد matte.

۱۱ - حدد Latte. tif في مسار Timeline واختر Latte. tif

۱۲ - حدد مسار Video 2 بالتقر بالماقس على المساحة الموجوبة على يمين Barista. ۲/ Edit -> Paste أختر mov





ADOBE PREMIERE 5.0

نسخة Latte. tif يكون لها نفس المدة التي حددتها في بادىء الأمر إلى Latte. tif الأصلى، ونفس الفلاتر التي طبقتها وهي Image Pan و Zig Zag.

- ۱۲ حدد نسخة Latte. tif وافتح مريم حوار Filters
- ١٤ انقر مرتين بالمارس على Brightness & Contrast الموجود في قائمة Available الموجود في قائمة Brightness (الإشراق) على 50 وأضبط Contrast (الإشراق) على 50 وأضبط (التضاد) على 50 مرة أخرى ثم انقر بالمارس على OK لإغلاق مربع الحوار. انقر بالمارس على OK مرة أخرى لإغلاق مربع حوار Filters.

ستقوم الآن بنسخ إعدادات الشفافية، التي تشمل matte، من Barista. mov إلى Latte. tif.

- ه\ حدد Barista. mov في مسار Video 2، واختر Barista. mov
- ۱٦ حدد نسخة Latte. tif في مسار Video 2 واختر Latte. tif في تحت Edit -> Paste Custom في مسار Video 2 (الإعدادات) الفي تحديد Transparency (الإعدادات) الفي تحديد Vileo (الفاتر) وحدد Vileo (العدادات الشفافية) ثم انقر بالماس على Past (الصق).



لم تقم باخـتـيـار Filters في مربع حوار Paste Custom لأن هذا كـان من المكن أن مكن له تأثير على الفلاتر الطبقة بالقمل لنسخة Latte. tif

٧٧ - لترى التأثير الكتما، بما في ذلك اللرجو، قم بمعاينة Barista. mov بالتقديم والتأثير في مسطرة Timeline مع الاستمرار في الضغط على مفتاح (Windows) Alt) أو مفتاح (Mac OS) Option).













الدرس الحادس عشر تطبيق فلأتر صوت وصورة

١٨ - احقظ المشروع،

تطبيق فلاتر الصوت

كما تطمت من قبل، يتم تطبيق فلاتر الصوب والصورة بنفس الطريقة تقريباً. هنا، ستقوم أولاً بإزالة التشويش من clip الصوت ثم تضيف بعض التردد (الصدى) لنفس clip.

- الفسيط قائمة Time Unit (وحدة الوقت) في Time Unit على 2 Seconds
 الفسيط قائمة
 الفسيط (ثانيتين).
- باستخدام شريط العرض الموجود على الجانب الأيمن من Timeline، اعرض مسارات المسوت، إذا كان ضرورياً، بحيث تكون مسارات Audio 1 و Audio 2 علامة.
- ٢ اسحب Voice 1. aif بحيث تنجذب نقطة
 ٢ اسحب Voice 1. aif بحيث تنجذب نقطة
 ١٠٠٥ الخاصة به لنهاية clips الأخيرة في المشروع.
 - ستحتاج رفع درجة صوت مسار Audio 2 قبل أن تعمل مع Voice 1. aif
- ٤ انقر بالمارس على المربع الموجود على أقصى يسار مسار 2 Audio بحيث تظهر أبقونة المكبر ((۵).
- ه هم بمعاينة Voice I. aif بتحريك سطر التحرير لبداية والمغط على زر Play
 داتشغيل) المهجود تحت عرض Program. لاحظ التشويش المستمر في clip.
- يمكن استخدام فلتر Notch / Hum في Premiere لإزالة أو تقليل hum (التشويش منخفض التربد) أن أى تشويش آخر في clip الصبوت. ستستخدم فلتر / Notch Hum لإزالة التشويش من Voice 1. aif clip.
 - Timeline وافتح مربع حوار Voice 1. aif عدد Timeline



٧ - في قائمة Available (المتاح)، انقر بالماوس مرتبن على Notch / Hum Filter.



- ٨ انقر بالماوس على مربع صنوت Preview (المعاينة). يشغل Premiere تكرار قصير
 المسوت من مسار الصنوت. تربد التشويش في Voice 1. aif
- ٩ استحب المنزلق في مربع حوار Notch / Hum Filter أثناء الاستماع إلى معاينة الصوت.
- لاحظ أنه عندما يقترب إعداد الفلتر (على يمين المنزلق) من Hz 800 له فإن التشويش يقل. لضيط الفلتر على Hz 800 تماماً، أنخل ذلك القيمة.
- اكتب 800 في مربع Hz ثم انقر بالماوس على OK لإغلاق مربع حوار / Notch
 انقر بالماوس على Efilters ريال الماوس على Willer
- ١١ تم بمعاينة Voice I. aif مرة أخرى. يكون التشويش الآن غير مسموح تقريباً.
 لاحظ أيضاً أن المعوى يبدو بارداً، دعنا نضيف بعض الحياة له.
- ستطبق الآن فلتر لإضافة صدى لنفس clip المدرب. يحاكى فلتر Reverb (المددى) الصوت المندفم من أسطح صلية في مساحة إما متوسطة أو كبيرة المجم.



الدرس الحادم عشر تطبيق فلأتر صوت وصورة

۱۲ – انقر بالماوس على شريط عنوان نافذة Timeline لجعلها نشطة. مع الاستعرار في تحديد Voice 1. aif ، افتح صريع حوار Filters وانقر مرتين بالماوس على Available .



- ۱۲ حدد Preview Sound (صدت المعاينة)، ومساحة Medium (متوسطة) وإضبط Mix (المزج) على \$20 تقريباً. أضبط (Decay (التلاشي) على قيمة تجعل الصوت بيدو كما لو كان نابع من مساحة متوسطة الحجم (استخدمنا \$20).
- ١٤ انقر بالمالس على OK لإغلاق مربع حوار Reverb، ثم انقر بالمالس على OK لإغلاق مربع حوار Filters.
- قبل معاينة Voice 1. aif و Music 1. aif معاً، ستحتاج رفع العموت في مسار Audio 1.
 - ٥١ انقر بالماوس على Voice 1. aif مرة أخرى لإلغاء تحديده.
- ١٦ انقر بالمارس على المربع الموجود في أقصى يسار مسار Audio 1 بحيث تظهر أيقونة المكبر ((٩٠).



- ٧ قم بمصاينة Voice1. aif و Voice1. aif معاً بتحريك سطر التحرير النقطة المهجوبة قبل بداية Play بثواني عديدة والضغط على زر Play الموجوبة تحت عرض Program. لقد قمت تواً بتحسين جوبة الصوت في مشروعك بصورة ملحوظة.
 - ١٨ احفظ المشروع.

تصدير القيلم

- بما إنك انتهيت الآن من عملية التحرير، فقد حان وقت إنتاج ملف فيلم.
 - انقر باغاوس على شريط عنوان نافذة Timeline لجعلها نشطة.
 - File -> Export -> Movie عيد ٢
- T في مربع حوار Export Movie (تصدير الفيلم) انقر بالماوس على Settings.
- 4 تاكسد أن Quick Time متحدد له File Type (نوع الملف) و Entire Project (المشروع باتحله) له Range (النطاق).
- ه تأكد أيضــاً أن Export Video (تصــدير الصــوت) و Export Audio (تصــدير الصـوت) محددين. يمكنك أن تترك باقى الإعدادات كما هى.
 - ٦ -- انقر بالماوس على OK لإغلاق مريم حوار Export Movie Settings.
- في مريع حوار Export Movic (تصدير الفيلم)، حدد مجلد I Lesson المكان واكتب Coffee mov ليكون اسم الفيلم، انقر بالماوس على Windows) Save) أو (Mac OS) OK).
- يبدأ Premiere في تنفيذ الفيلم، مع عرض شريط بيانات يقدم تقدير بمقدار الوقت الذي ستستغرقه العملية.
 - ٨ عندما يكتمل الفيلم، يتم فتحه في عرض Source الخاص بنافذة Monitor.
 - ٩ انقر بالماوس على زر Play لتشغيل فيلم.



الدرس الحادى عشر تطبيق فلأتر صوت وصورة

استكشف بنفسك

تصرف بحرية في تجربة مشروعك الذي قمت بإنشائه تواً. إليك بعض الاقتراحات:

- ابحث عن فلاتر لمكس الصورة (من اليسار لليمين)، وقلبها (من أعلى إلى أسفل)
 وعكس ctip (من الأمام الخلف).
- جرب تلك الطريقة الخاصة بجعل الغلتر يبدأ في التغيير من نقطة محددة في clip وقم برضع محدد في clip في المكان الذي تريد التغيير أن يبدأ فيه. ثم اسحب محدد مفتاح اللقطة في مربع حوار Filters بحيث ينجنب للمحدد الموجود في clip.
- قسم clip إلى عدد من الأجزاء متساوية الأحجام باستخدام أداة razor، ثم طبق الفلتر لكل جزء آخر باستخدام Paste Custom Again و Paste Custom.

أسئلة للمراجعة

- ١ كيف يمكتك أن تحد إذا تم تطبيق الفاتر لـ clip أم لا؟
- Y ما الذي تمثله الشفرة الزمنية الموجودة تحت Keyframes في مربع حوار Filters
 - ٣ غاذا قد تحتاج استخدام transition لتغيير الغلتر بصورة تدريجية؟
 - ٤ ماهي أسرع طريقة لتطبيق فالاتر وإعدادات متطابقة لـ clips متعددة؟
 - ه ماهي وظيفة أيقونة المكبر في Timeline؟

الإجابات

- ١ يظهر شريط أخضر يميل للزرقة بأعلى clip في Timeline.
- ٢ تمثل هذه الشغرة الزمنية مكان مغتاح اللقطة النشط بالنسبة لبرنامج الفيديو.
 باكمله.
- الفائتر التى لا تستخدم مفاتيح اللقطات يمكن تغييرها تدريجياً فقط باستخدام transition.
- استخدام أمر Paste Custom هي أسرع طريقة لتطبيق فالتر وإعدادات متطابقة لـ clips عديدة.
 - ه يمكن استخدام أيقونة المكبر لتقليل درجة صوت مسار الصوت أو لجعله محجوياً.



الدرس الثانى عشر

أحوات Virtual clips g Subclips

subclips و virtual clips و من أدوات قوية التجميع برنامج الفسيدير في Subclips 36.3. Premiere أبدرة في تقسيم 1938 الأقصد في تأخير في نافذة Project على النقيض من ذلك، يمكنك جمع المنافزة في النقيض المنافزة المنافزة المنافزة الفائزة والفائزة والفائزة



في هذا الدرس، سنتعلم المزيد عن subclips (القطوعات الثانوية) و Virtual clips (القطوعات الثانوية) و Virtual clips (القطوعات المجمعة) في Premiere بإنشاء إعلان تليفزيوني عن منتجع سياحي.

في هذا الدرس، ستتعلم المهارات التالية:

- إنشاء وتسمية subclips.
- استخدام subclips في مشروع.
 - 🔳 إنشاء virtual clips.
 - تداخل clips المجمعة.
 - تحرير clips المجمعة.
- تجميع clip للجمع في clip فعلى.

بدأ العمل

بالنسبة لهذا الدرس ستفتع مشروع موجود به معظم الملفات الضرورية الستوردة. تأكد أنك تعرف مكان الملفات المستخدمة في هذا الدرس، وقم بإسخال CD - ROM إذا كان ضرورياً. للمصول على مزيد من المساعدة انظر جزء "استخدام ملفات Classroom in a Book.

التأكد أن خيارات Premiere معدة على القيم الافتراضية، قم بإنهاء Premiere ثم احذف ملف الخيارات كما هو موضع في جزء "استعادة التفضيلات الافتراضية".

۱ – انقر مرتين بالماوس على 12 Lesson. ppj في مجلد 12 Lesson لفتحه في Premiere

٢ – عندما يفتح المشروع، حدد File -> Save As، وافتح مجلد الدرس الملائم على قصود Windsurf. ppj واضعط على قصودوياً، واكتب Windsurf. ppj واضعط على (Windows) Enter واضعط على المداه (Windows) Enter واضعط على المداه (Windows) في المداه (Windows) والمداه المداه (Windows) والمداه المداه المداه (Windows) والمداه المداه (Windows) والمداه (Wi

عرض الفيلم الكتمل

إذا أردت أن ترى ماستقوم بإنشائه، يمكنك إلقاء نظرة على الفيلم المكتمل. بسبب أن هناك أجزاء من الدرس تسمح لك بإتخاذ قرارات تحرير خاصة، فإن فيلمك قد يكون



مفتلف قليلاً.

- حدد File -> Open وانقر مرتين بالمارس على ملف Tile -> Open في مجلد
 ادخل مجلد Source من نافذة
 الفيلم في عرض Source من نافذة
 Monitor

٢ - انقر بالماوس على زر Play لعرض الفيلم.

فهم subclips (جزء فيلمى ثانوي)

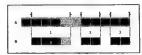
كل مكون من مكونات برنامج الفيديو له اسم يصف وظيفته ومكانه في نافذة Premiere.

Master clip هو إشارة إلى ملف يحتوى على صورة تم تحويلها إلى بيانات رقعية. كل اللفات الموجوبة حالياً في نافذة Project الخاصة بهذا المشروع هي master clips.

instance يمكنك سحب نسخ من master clip من نافذة Project إلى Timeline أي amster clip ألى عدد من المرات، كل نسخة تقوم بتنفيذها بتلك الطريقة تسمى instance.

subclip يمكنك أيضاً إنشاء master clip من master clip. على الرغم من أن subclip يمكن أن يشمل كل master clip فإن أكثر وفائك subclip فأئدة هي imaster clip من أن يشمل كل master clip. هإن أكثر وفائك subclip تظهر في نافذة master clip تقصر من subclip تظهر في نافذة Project ويت subclip بالمساحد عن طريق الاسم الذي تعينه عندما تنشئها. يمكنك استخدام أي عدد من طريق الاسم الذي تعينه عندما تنشئها. يمكنك استخدام أي عدد من طريق الاسم الذي تعينه عندما تنشئها. يمكنك استخدام أي عدد من طريق الاسم دن subclip وين subclip في الشمار). فإن تطبيق slip علي و clip يغير ببساطة اسم clip ولا ينشيء clip جديد.

لإنشاء وubclir عبارة عن مجموعة فرعية من master clip، يجب أن تفتح أولاً نسخة من master clip في عرض Source لتضبط نقاط Out و In الخاصة به.



من master clip، يمكن إنشاء subclips متعدة (B).



من المهم أن تفهم أنه إذا كان master clip يتم هذف من نافذة Project. فإن instances و sybclips يتم إنشائها من master clip هذا الذي سيتم حذفه من نافذة Project ومن Timeline.

إنشاء subclips

ستبدأ هذا الدرس بإنشاء ثلاثة subclips تابة subclips متبدأ هذا الدرس بإنشاء ثلاثة Project عندما تنشئهم. وستستخدمهم في هذه يتم إضافتها أترمانيكياً إلى نافذة Project عندما تنشئهم. وستستخدمهم في التدريب التالى لإنشاء برنامجك.

١ - في نافذة Project ، انقر مرتين بالمال على Surf. mov لفتحه في عرض source ثم قم بمعاينته.

لاحظ أن Smf. mov يحتوى على عدد من المشاهد المنفصلة، ستقوم بعمل subclips من ثلاثة من هذه المشاهد.

 ٢ - في عرض Source، أضبط نقطة In () لأول subclip في المكان الذي يتغير فيه المشهد، عند 1:22.

7 – اضبط نقطة Out () عند 9:26.



نقاط In و Out تحدد مصدر subclip.

3 - انقر بالماوس على زر التكرار (ث) التعاين فقط جزء Surf. mov الذي حددته بنقاط In و Durf. mov التي وضعتها توا الضغط على زر Stop (التوقف) عندما تنتهى من المعاينة.



o - حدد Project -> Create -> Subclip - ه



٢ - في مربع Name الموجود في مربع حوار Make Subclip المجود في مربع Project: الكان موز: Location (الكان) هو: Project: يُقكد أن المكان في مربع Make (الكان) هو: Wind surf. ppj

يظهر Surf 1. mov الآن في نافذة

© توجد طريقة لإعادة تسعية subclip وهي استخدام نافذة Project. حدد أولاً عرض القائمة في نافذة Project, إذا كان ضرورياً، بالنقر بالماس على أيقونة عرض القائمة (≣). ثم انقر مرتبن بالماس على اسم subclip في نافذة ولا Windows) Enter . واكتب الاسم المسميح، ثم اضغط على Windows) Enter أو OS), Return

ستقوم الآن بتنفيذ subclip الثاني.

- ٧ تأكد أن عرض Source في نافذة Monitor نشط ثم حدد Clip -> Clear All
 ١٥٠ نقطة Markers
 - ٨ قم بوضع نقطة In عند 13:20 لـ subclip الثانى الذي ستقوم بإنشائه.
 - ٩ اضبط نقطة Out عند 21:24.



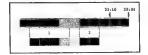
نقاط In و Out كول subclip يتم إزالتها ويتم وضم نقاط أخرى جديدة لـ subclip الثاني.



- - ا\ حدد Project -> Create -> Subclip عدد ۱۱
- ۱۲ في مربع Name المهجود في مربع حوار Make Subclip اكتب Make Subclip اكتب
 ۱۲ في مربع subclip أيكون اسم subclip ثم انقر بالماوس على OK.

دعنا نقوم بعمل آخر subclip.

- ۱۳ اختر Clip -> Clear All Markers لتحذف محددات نقطة Out و Out
 - subclip \ الثالث الذي ستقوم بإنشائه، المبيط نقطة In عند 23:10
 - ه ١ اضبط نقطة Out عند 29:04.



نقاط In و Out مضبوطة لثالث subclip.

- ١٦ انقر بالمارس على زر loop (رق) لمعاينة المادة التي حددتها تواً. اضغط على
 زر stop إنهاء المعاينة.
 - Project -> Create -> Subclip حدد ۱۷
- ۱۸ في مربع Name الموجود في مربع حوار Make Subclip الكتب Name الكتب Make Subclip المكتب OK الكتب من انقر بالماوس على OK.

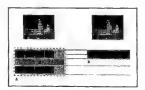


١٩ - احقظ المشروع

فهم virtual clips

عند إنشاء subclips، تقوم بإنتاج عدد من clips من master clip واحد. تسمع لك Virtual clips بعمل المكس تماماً حيث تنتج clip واحد من مساحة محددة في Timeline، يمكن أن تشمل أي عدد من clips.

virtual clip یشیه کثیرا clip مُصدَّد کفیلم من مشروع منفصل، باستخدام clip متعددة، مسارات، فالاتر، و virtual clips می أنك بمكتك متعددة، مسارات، فالاتر، و virtual clips. میزة استخدام virtual clips می أنك بمكتك تنفیذ كل هذا فی مشروع واحد بدون الاضطرار لتصدیر الافلام.



virtual clip متعددة (A) يمكن جمعها بتحويلها إلى (A). (مقطرعة فيلمية مجمعة)



باستخدام virtual clips ، يمكك أن تعيد بسهولة استخدام المادة في Timeline أي عدد تريده من المرات في برنامج الفيديو. يمكك تطبيق الفالاتر، وأي إعدادات أخرى إلي Clip الموجودة في مساحة Source (المصدر) لـ virtual clip . إذا قمت بعد ذلك بنداه الإعدادات أو تحريك clips ثلك بأي طريقة، فإن هذه التغييرات يتم بعد virtual clip . virtual clip الخاصة بد virtual clip .

كما مع subclips. فإن كل clip في مساحة Source لـ virtual clip تشير إلى asster clip المرجود في مساحة master clip المرجود في مساحة virtual clip للرجاد virtual clip .virtual clip ن nistance لكن instance مسحنف أيضاً الجزء المقابل لكل instance من virtual clip .virtual clip .virtual clip .virtual clip .virtual clip .virtual clip .

قرة virtual clip

باستخدام virtual clip، يمكنك تنفيذ مايلي:

- إعادة استخدام أى شىء تقوم ببنائه. على سبيل المثال، إذا قمت بإنشاء تسلسل المثال، إذا قمت بإنشاء تسلسل قصير يتضمن أربع مسارات فيديو مركبة وثائث مسارات صبيت ممزوجة، وأردت استخدام التسلسل عشر مرات في مشروع، فقم بإنشاء (virtual clip إلى Timeline.
- تطبيق إعدادات مختلفة انسخ التسلسل، على سبيل المثال، إذا أردت تشعفيل virtual clip المشاد وvirtual clip مختلف كل مرة، يمكنك إنشاء virtual clip ثم تنسخها لكل instance (نسخة) في المكان الذي تريد ظهورها به مع تأثير مختلف.
- تحديث تسلسلات متناثرة متطابقة في آن واحد. على سبيل المثال، إذا أنشئت
 virtual clip الموصوف آنفاً واستخدمته في برنامج الفيديو عشر مرات، يمكنك أن
 تحدث في آن واحد كل تلك النسخ العشرة بتحرير clips الموجودة في مساحة
 Timeline التي تحديد virtual clip. وإذا تم تطبيق تأثيرات مختلفة لكل نسخة من
 virtual clip. يتم الحفاظ على التأثيرات المختلفة لكل نسخة. وإذا قمت بلصق
 ونسخ التسلسل بدلاً من إنشاء virtual clip، فقد تضطر لتحديث تسلسل واحد ثم
 تنسخ وتلصق التحديث تسم مرات، أو تحرير كل نسخة بصورة مستقلة.

■ تطبيق الإعدادات أكثر من مرة لنفس clip. على سبيل المثال، يمكن تحقيق تثيرات خاصة فقط بالجمع بين transitions، مع ذلك، لايمكنك تطبيق أكثر من transition لنفس النقطة الزمنية إلا إذا استخدمت virtual clip.

■ على سبيل المثال، يمكنك تطبيق transition بين اثنين من clips في Clips في clips والتستيذ الم clips المستيذام virtual clips باستيذام virtual clips المحيدة إلى virtual clips الجنيدة إلى Timeline الجنيدة إلى Timeline. أو virtual clips للإنداخل virtual clips لذلك يمكنك virtual clips للإنداخل virtual clips لذلك يمكنك virtual clips الإنتين.

من Adobe Premiere User Guide، القصل الرابع.

انشاء virtual clips

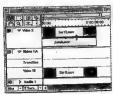
في هذا التدريب، ستستخدام virtual clip التي سيتم جمعها مع clips أخرى لتنفيذ المشروع النهائي. قبل أن يمكنك إنشاء virtual clip، يجب أن تجمع clips التي سنكرن virtual clip. بنشاء virtual clip، استخدام أداة block select (تحديد الكتلة)، التن تحدد المادة في كل مسارات المساحة التي يحددها إطار تحديد الكتلة. على الرغم من أنك يمكنك استخدام أي جزء من برنامج الفيديو الرئيسي في Timeline انتشىء منه virtual clip، في بداية virtual clip، في بداية برنامج الفيديو الرئيسي في Virtual clip نفي بداية virtual clip نفي برنامج الفيديو الرئيسي. هذا بسبب أنك لا تريد تحويل التغييرات التي تقوم بها في virtual لل Source في مساحة Source لا Virtual لل virtual Lips.

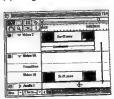
source clips بنميع

ستقوم الآن بتجميع clips التي ستنشىء منها virtual clip. ستقوم بإنشاء تأثير في virtual clip هذا وهو جمع الثين من clips بهما أمواج متكسرة. وستقوم بضبط clip الأول لنكون شفاف جزئياً وسيظهر clip الأخر من خلال clip هذا الشفاف.



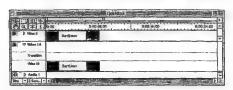
- \ اسحب Surf 1. mov من نافذة Project إلى مسسار Video IB ، في بداية . Timeline.
- اسحب Surf 2. mov من نافذة Project إلى مسار Video 2، أيضاً في بداية
 Timeline
 - مع وضع clips في مكانها، ستحدد نوع مفتاح الشقافية لواحد منهم.
- ٣ حدد Surf 2. mov في Transparency أثم حدد Surf 2. mov في Surf 2. mov أفتح مربع حوار Transparency Settings.
- اقد بالمارس على أيقونة توضيح الصفحة `] الموجودة تحت نافذة Sample
 لعرض صورة مصغرة لـ clip الفعلى.
- حدد Luminance (الإشراق) ليكون KeyType (نرع المفتاح)، واترك Threshold
 مضبوط على 100 مضبوط على 0، ثم انقر بالمايس على 0K.
 - ستنشىء الآن تلاشي لتجعل Surf 2. mov شفاف جزئياً.
 - آ انقر بالماوس على المثلث الموجود على يسار اسم مسار Video 2 لتوسيع المسار.
- Q اسحب خط التحكم في التلاشي بأكمله بدلاً من سحب مقبض واحد فقط، اضفط على مفتاح Shift لفترة قبل السحب بالماوس.
- اضغط على مفتاح Shift لفترة ثم اسحب بالماوس خط التحكم الأحمر في التلاشي
 لأسفل حتى 50%. ستحتاج السحب بالماوس خارج Clip للوصول لتلك القيمة.





 ٨ - قع بالإزالة من Timeline بالنقر بالماوس على السهم الموجود في مسار Video 2 لطي المسار،

بذلك تكون قد جمعت source clips لأول virtual clip بذلك



دعنا نعاين عملك حتى الآن.

 ٩ - قم بمعاينة clips المجمعة بالتقديم والتأخير خلال مسطرة Timeline مع الضغط على مفتاح Windows) Alt) أو مفتاح Mac OS) Option).









١٠ - لحقظ المشروع،

تنفيذ ووضع virtual clip

بما أنك قمت بتجميع source clips، فأنت مستعد لعمل virtual clip منهم.



ستحدد (A) Surf 1 (A) و Surf 2 (B) لإنشاء (C) virtual clip



ا - في Timeline، حدد أداة block select.



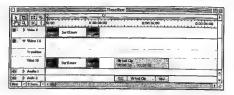
- مند استخدام آداة block select ، فإن
 مند استخدام أداة Timeline ، فإن
 أسبل طريقة هي السحب من اليمين اليسار.
- اسحب اتحدید Surf 1. mov و Surf 2. mov الذی سیتم منهما إنشاء Surf 2. mov الذی صنح منهما إنشاء clip
 تاکد أن کلا clip یقعا داخل إطار التحدید. فأی جزء من clip یقع خارج إطار التحدید لن یکین موجود فی virtual clip.





- ٣ ضع المشير داخل مساحة التحديد حتى يتغير إلى أداة virtual clip
- ٤ اسحب الكتلة المحددة إلى مسار Video 1B ، بعد نهاية مساحة source بثانية تقريباً حتى تتوفر لديك مساحة العمل.

بعد أن تقوم بإسقاط المحددات السوداء التي تمثل virtual clip في هذا المكان، فإن Virtual clip سيبدو مثل أي clip اخر، فيما عدا بالنسبة الون والاسم، و Virtual clip أو الأرقام إلى نقاط بداية ونهاية الكتلة Virtual clips بنقاط دايم تشير الأرقام إلى نقاط بداية ونهاية الكتلة virtual clips و المناصة بك قد تتنوع إلى حد ما عن تلك الموجودة في الرسوم التوضيحية.



بصفة افتراضية، فإن Premiere ينشىء clip صوت مع clip المصورة. في تلك الحالة، يكون clip الصوت فارخ، ولأتك ان تضيف صوت في المشروع، فستحذف clip الصوت هذا.

- ه إلغي تحديد أداة تحديد الكتلة باختيار أداة Selection (🏲).
- 7 حدد جزء الصوت من virtual clip واضغط على مفتاح Delete (الحذف).
- ٧ قم بمعاينة virtual clip التى أنشاتها تواً بالتقديم والتأخير في مسطرة virtual clip
 أثناء الضغط على مفتاح (Mac OS) Option) أو مفتاح (Mac OS)

ملاحظة إذا رضعت أى مساحة فارغة (بدون clips) أثناء تحديدك لساحة معنا في Timeline الخاصة بـ virtual clip، فسترى لقطات سوداء في هذا الجزء من virtual clip.

يتم تسمية كل virtual clips باسم Virtual Clip عندما يتم إنشائها. لكى تجعل من الأسهل تمييز كل virtual clip عن بعضها ، ستعليها alias (اسم مستعار).

- A حدد virtual clip واختر Clip -> Alias واختر
- ٩ عندما تظهر رسالة توجيه لك، اكتب Background وانقر الماوس على OK.



يتغير اسم virtual clip إلى Background.

M 255 #11	9	(
2 Q X	1 0:00	6.00:06:00	0:00:16:00	0:00:24:00
b Video	2 See	Quev Paris		
'▼ Wide				
4 A1964	IA I			
Trans	dien			
Video	10	ril,eev		
			Andrew Walter	
D And				

١٠ - احقظ الشروع.

لقد قسمت تراً بإنشاء virtual clip، وكما سسترى فى التدريب التالى، يمكنك استخدامه بطرق لم تكن تستطيع استخدامها مع clips المكونة منها.

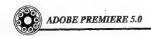
تداخل clips الجمعة

في هذا التدريب، ستقيم بتنفيذ virtual clip أخر باستخدام virtual clips الذي virtual clips يشته تواً. فعند تجميع clips لإنشاء virtual clips، يمكنك أن تضبع virtual clips أخرى في مادة Source. تسمى هذه العملية المتعلقة بوضع virtual clip داخل oritual clip داخل clip اخر باسم nesting (تداخل).



(A) مساحات source مصدة لتغفيذ virtual clips عنيدة (B)، يتم تداخلها في virtual clip جنيد.

ستقوم هنا بتجميع نسختين من ivrtual clip الذي قمت بإنشائه تواً وتعلق فلتر لإحدى تلك النسختين. ثم ستضيف Image Mask transition بين Image Mask transition بين Image Mask transition بن clips لتعرضهما في نفس الوقت. ستقوم أخيراً بتنفيذ virtual clip متداخل من clips هذه.

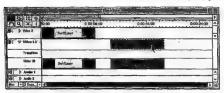


فميع source clips

ستقيم أولاً بعمل نسخة من Background وتضعها في Timeline.

۱ - حدد Background واختر Bdit -> Copy

- انقر بالماوس على مسار Video 1A اتحديده، واختر Edit -> Paste اسحب clip اسحب
 - كانتر بالماوس على مسار Background



لتجنب الإرتباك، دعنا نعطى اسم جديد للنسخة الجديدة من Background.

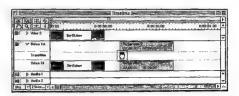
- ۲ حدد نسخة Background وإختر Clip -> Alias
- ٤ عندما تظهر رسالة توجيه لك، اكتب Background 2 وانقر بالماوس على OK.
- يعد ذلك، ستطبق فلتر إلى Background و Background. عندما تطبق فلتر لـ
 source clip ، بنائه فإنه يوثر على كل الصور التي تكونه واكنه لا يؤثر على source clip .
 وتعد هذه طريقة ممتازة لتطبيق فلتر لأكثر من clip واحد في كل مرة. ستقوم هنا
 بإعداد الفائتر بصورة مختلفة لكل virtual clip لذلك فعندما تضيف transition فستكون قادراً على رؤية الفرق بينهما.
- ه مع الاستمرار في تحديد Background 2 (لفتر Clip -> Filters) لفتح مربع حوار.
- ٢ حدد Brightness & Contrast (الإشعراق والتضماد) في قائمة Available وانقر على Add (أضف).



- اضبط Brightness على 19 + وإضبط Contrast على 20 -، ثم أنقر بالماوس على
 OK انقر بالماوس على OK مرة آخرى إلى فلاق مربع حوار Filters.
 - A حدد Background وافتح مريم حوار Filters.
 - . Add مانقر بالماوس على Brightness & Contrast مانقر بالماوس على Add
- اضبط Brightness على 19 + واضبط Contrast على 5-، ثم انقر بالماوس على
 OK انقر بالماوس على OK مرة أخرى لإغلاق مربح حوار Filters.

فى الدرس المادى عشر المسمى تطبيق فلاتر مسوت وصورة" استخدمت مربع حوار Transparency Settings (إعدادات الشفافية) لتطبيق فلتر لمساحة من المسورة. ستقوم هنا باستخدام Image Mask transition لتنفيذ نفس الأمر لـ Background 2 و Background.

ا سحب Iransition (هناع العمورة) من لوحة Transition (مرحلة التقالية) إلى مسار Transition لوضعه بين virtual clips الاثنين.



- ۱۲ في مربع حوار Image Mask Setting (إعداد قناع الصورة)؛ انقر بالمايس على Select Image (حسد الصبورة)، وحدد مكان مجلد 12 Lesson وانقر مرتين المعاورة)، وحدد مكان مجلد Mask 1. tif وانقر مربع حوار Mask Setting.
- ۱۲ لتغيير حجم transition، حرك المشير لنهايته واسحب بالماوس لليمين حتى ينجذب لنهاية virtual clips.

- انقر مرتين بالماس على Timeline في transition يمك يمكك أن ترى فى معاينات مربع الحوار، فإن clip في مسار Video IA. يظهر من خلال الجزء الأسود من القناع، بينما clip الموجود فى مسار Video IB يظهر من خلال الجزء الأسود من القناع، بينما clip الموجود فى مسار Show Actual Sources الأبيض. انقر بالماس على Show Actual Sources (عرض المصادر الحقيقية) لترى التأثير على virtual clips. انقر بالماوس على OK لتغلق مربع حوار Mask Settings.
- ١ قم بمعاينة التأثير الذي أنشئته تواً بالتقديم والتأخير في مسطرة Timeline اثناء الضغط على مفتاح (Wac OS) Option) أو مفتاح (Mac OS)



ستنشىء بعد ذلك virtual clip من clips التي قمت تواً بتجميعها.

تنفيذ ووضع virtual clip

- ا قم بالعرض فى الجرزء الأيسر من Timeline أن استحب بالماوس فى لوحة Background 2 متى يكون Background و Background ظاهرين على الجيزء الأيسر من Timeline.
 - Y في Timeline حدد أداة blockselect (﴿ إِنَّ ا
 - ٣- اسحب بالماوس لتحدد كل Background و Background و transition .



هذه المرة، ستستخدم مزيج من مفاتيح الاختزال لإنشاء virtual clip بدون صوت.



3 - اضغط على مفتاح Shift ومفتاح (Windows) Alt ومفتاح Shift ومفتاح Video ومفتاح Video والمفترة ثم اسحب الكتلة المحددة لمسار Video (Iip مما يترك فجرة صغيرة بين الكتلة المحددة و virtual clip المحدد.

19 * 1	\$100 G00 000 000 000 000 000 000 000 000	0.00212:00
Video 2		
w Webs IA	On Principal transporting and the same of	
, ,	and the same of th	
les neitis n	- 13	
Vidgo 18	C. 10 CONTROL ST 10 CONTROL 10 CO	
		_

ه - إلغى تحديد أداة (تحديد الكتلة) باختيار أداة selection (﴿).

أصبح لديك الآن virtual clips جديد مع وجود Timeline السابقة متداخلة فيها. بسبب أن Timeline يحترى فقط على مسار Transition واحد، أذا يمكنك أن تستخدم عادة transition واحد فقط كل مرة. ولكن بتداخل virtual clips التى تحتوى على transitions ، يمكنك تطبيق transitions متعددة المجموعة واحدة من clips للحصول على تأثيرات أكثر تعقيداً. مع ذلك، يتسبب تداخل virtual clips في الإبطاء من المعاينة وتصدير الأفلام، خاصة إذا كنت تستخدم transitions ، وفادتر، وتركيب.

دعنا نعطى virtual clip اسم استعاري سيكون أكثر وصفاً لها.

۲ – حدد virtual clip الجديد هذا، واختر Alias من الامتراكب Virtual clip الجديد هذا، واختر Clip -> Alias الجديد هذا، واختر الخديد الماليس على OK.

٧ - قم بمعاينة virtual clip الذي أنشئته تراً بالتقيم والتأخير في مسطرة Timeline.
 أثناء الضغط على مغتاح (Windows) Alt). تبدى
 تأثيرات الفائتر و transition تماماً مثل مظهرها عندما قمت بمعاينة source.
 clips.

٨ - احفظ الشروع.

بقميع برنامج الفيديو النهائى

ستقوم الآن بتداخل virtual clip الذي قمت بإنشائه تواً داخل virtual clip جديد. في Masked Background virtual clip بنتجمع بن Virtual clip مع intrual clip تخر وبعض الصور الثابتة، مما يضيف Mask transition آخر. ستستخدم هذه المرة transition هذا اتشفيل clip ومجموعة من الصور الثابتة تمعل على تأثيرات خلفيتنا من خلال image mask (قناع الصور). ستقوم أولاً بإضافة مشهد للمشروع.

- ا في Navigator، استخدم أزرار المزاق أو العرض لضبط قائمة وحدة Timeline
 على I Second (ثانية واحدة) حتى تستطيع رؤية تفاصيل أكثر.
- Y قم بتمرير Timeline أو اسحب في لهجة Navigator حتى يتم عرض Masked
 Background فقط.
- ٣ اسحب Video 1 A من نافذة Project إلى مسار Video 1 A بحيث ينجذب لبداية Masked Background.
- سيتم إدخال المسور الثابتة التي ستضيفها لهذا المشروع في منتصف Surf3. mov الكي تجعل من المكن تنفيذ هذا الإجراء، ستستخدم أداة razor (الموس) لقطع clip نصفين.
- ٤- في نافذة Timeline ، حيد أداة razor (شكل) وانقر بالماوس في منتصف .mov



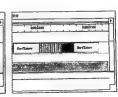


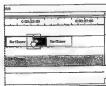
أصبح Surf3. mov الآن مقسم إلى جزءين.

ه - حدد أداة Selection (🏚) لإلغاء تحديد أداة razor.

قبل أن تضيف الصور الثابتة للمشروع، ستقوم بعمل تغيير في الخيارات التي ستضبط مدة الصور الثابتة أتوماتيكياً عندما يتم استيرادهم. لاحظ أنك يجب أن تنفذ هذا التغيير قبل أن تستورد الصور الثابتة.

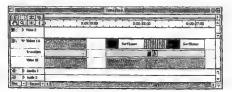
- ۲- اخــتـر Still Image .-> Preferences -> General / Still Image ... File -> Preferences -> General / Still Image ... اكتب 5 في خانة Default Duration for Frames (المدة الافتراضية للقطات)، ثم انقر بالماوس على OK.
- ٨ في نافذة Project، انقر مرتين بالماس على Images bin (صندوق الصور) الفتحه واختر Project أنقل الملفات المشرة الموجودة في الصندوق. الصندوق. المسحودة في الصندوق. السحب هذه الملفات معاً في مسار Video 1 A، بين جزئي Surf3. mov. أغلق Images bin.







- virtual clip أطول قليلاً من clips التي قمت بتجميعها في مسار Video 1 A . وبما أنك تريد أن تتساوى Video 1 A و Video 1 ك في المجارى Video 1 ك و Video 1 ك في الطوحودة في كلا مسارى Video 1 ك و Video 1 ك في الطول، فستقص التعالى الطول، فستقص التعالى الطول، فستقص التعالى Video 1 ك.
- ٩ باختيار أداة Selectoin (﴿)، ضع المشير على الحافة اليمنى من Surf 3. mov واسحب لليسار حتى تنجذب لنهاية الجزء الأخير من Background المرجرد. بأعلى. ستضيف بعد ذلك Image Mask transition مع شكل قناع جديد.
- ١- من لهمة Transitions، استحب Image Mask transition داخل مسسار
 Masked Background، بحيث ينجذب لبداية Masked Background.
- ۱۱ في مربع حوار Select Image (حدد Select Image)، وانقر مرتين بالماس على Mask 2. tif في مجلد 12 Lesson. ثم انقر بالماوس على OK الإغلاق مربم حوار Image Mask Settings.
- ۱۲ غير حجم transition بتحريك المشير الحافة اليمنى منه والسحب بالماوس حتى ينجنب لنهاية transition و clip الأخرى التي قمت بتجميعها.



٧٢ - قم يمعاينة clips الاثنين معاً و transitioin اللذين قمت تراً بتجميعهم بالتقديم والتأخير في مسطرة Timeline مع الضغط على مفتاح (Windows) Alt) أو مفتاح (Mac OS) Option).



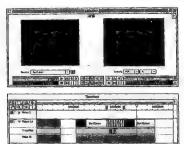


مع وضع transition في مكانه، ستطبق قلت Ynvert إلى transition في مكانه، ستطبق قلت dip إلى transition في وتضبط محددات مقتاح اللقطة بحيث يؤثر القلتر على clip فقط عند تشغيل الصور الثابتة. لتنفيذ هذا الإجراء بصورة أسهل، ستضيف محددات غير مرقمة للمساعدة في تحديد أماكن بداية ونهاية القلتر.

١٤ - في عرض Program، اسحب منزلق shuttle (التقديم رائتاشير) لوضع سطر التحرير قرب بداية Timeline في Masked Background. انقر بالمارس على زر Clip -> Set واقتالي الله التحرير لبداية Still 01. tif واختر Marker -> Unnumberd.



٥١ - في عرض Program ،اسحب منزلق التقديم والتأخير لوضع سطر التحرير في الجزء الأخير من Program الجزء الأخير من Program الجزء الأخير من Surf 3. mov ألسابق [1] لتحريك سطر التحرير للقطة الأولى من الجزء الأخير من 3. Surf 3. mov انقـر الأن بالماليس على زر اللقطة السابقة ([4] للوجود في عـرض Program لتحرك سطر التحرير القطة الأخيرة من 10. titl واختر ح- Clip واختر ح- Seti 10. titl واختر ج- Actin 2. Seti 10. titl واختر بعيث لا يعوق الأمر عندما تحاذي مفتاح اللقطة بالمحدد.



ستطبق الآن فلتر Inver (المكس) إلى Masked Background. حيث يقوم مذا الفلتر بمكس كل لون وتحويله إلى اونه المتمم له.

.Filters وافتح مربع حوار Masked Background - ١٦

۱۷ – هـدد Invert في قائمة Available وانقر بالمارس على Add (أضف). اسحب مربع الحوار حتى يمكنك رؤية المحددات في Timeline ومرض Program.

١٨ - اسحب المحدد الأول على سطر وقت Keyframe اليمين حتى يحاذى المحدد غير
 المرقم المرجود في بداية tif 1.1 (...



١٩ - بنفس الطريقة، اسحب محدد النهاية على سطر وقت Keyframe لليسار حتى يحانى للحدد الموجود بنهاية Still 10. tif انقر بالماس على OK لإغلاق مربع حوار Filters.



 ٢٠ - قم بمعاينة Timeline التى قمت بتجميعها بتحريك مسطرة Timeline أثثاء الضغط على مفتاح (Windows) Alt) أن مفتاح (Mac OS) Option).









٢١ – احقظ المشروع،

فرير virtual clips

يمكن تحرير virtual clips بطرق عديدة، فمثل أي clip أخر، يمكنك قص كلا طرفي بداية virtual clip نفير إعدادات متنوعة، أن تطبيق فلاتر له، كما فعلت في بداية هذا الدرس. بالإضافة إلى ذلك، يمكنك تحرير clips في مساحة source التي تم صنع virtual clip منها وسوف تنعكس التغييرات أتهانيكياً في كل نسخ virtual clip . حيث أنك عدات بالفعل virtual clip بصورة مباشرة عن طريق تطبيق فلاتر، فسنستخدم الطريقة الثانية وهي تحرير clips في مساحة source لتعديل اخر virtual clip قمت بإنشائه تواً وكان virtual clip السابقة.

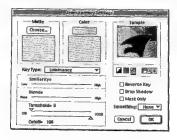
ستضيف هنا ظل تحت الشكل الذي أنشئته باستخدام Image Mask transition. لعمل هذاء ستضيف Cource لساحة Source التابعة لـ Masked Background

ك لكى تجد بسرعة مساحة source لأى virtual clip، انقر مرتين بالماوس عليه.



- ١ انقر مرتين بالماوس على Masked Background. بتم تحديد مساحة source عن طريق إطار تحديد الاختيار وتكون أداة Block select (تحديد الكتلة) نشطة. حدد أداة selection (﴿ ﴿).
- ۲ استحب Shadow. tif من نافذة Project إلى مسسار Video 2 ، فسوق بداية
 عالم عباشر.

 2 Background and Background 2
- إذا أردت Shadow. tif أن يكون بنفس طول Background و Background، قم بتغيير مدته.
- 7 ضع المشير على نهاية Shadow. tif واسحب بالمارس ليمتد حتى يصل انهاية virtual clips.
- ٤ حدد Clip -> Video -> Transparency غ اختح مربع حوار التجار Clip -> Video -> Transparency (إعدادات الشفافية).
- مدر Luminance (الإشراق) لنوع Key (المفتاح)، واضبط Threshold (النطاق)
 على 0 و Cutoff على 100.

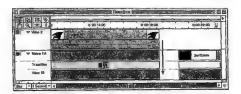




ستقوم الآن بإعداد تلاشي لكي تجعل Shadow. tif شفاف جزئياً.

- ٧ انقر مالماوس على المثلث الموجود على يسار اسم مسار Video 2 التوسيعة.
- ٨ -- اضغط على مفتاح Shift افترة ثم اسحب خط التحكم الأحمر في التلاشي لأسفل حتى يميل إلى 50%.

ستحتاج السحب خارج clip لتصل لتلك القيمة.



A - قم بمعاينة التأثير الذي أنشئته بالتحرك في Background and Background 2 من خلال مسطرة Timeline أثناء الضغط على مفتاح Windows) Alt) أو مفتاح .(Mac OS) Option







إضافة Shadow. tif إلى مساحة source أضاف تأثير ظل إلى Virtual clip 1 و .Virtual clip 2

· ١ - قم بمعاينة Masked Background و clips المجودة فوقه بنفس الطريقة.



إضافة Shadow. tif لمسلحة source غير Masked Background. لاحظ أن الفلتر الذي Masked Background يعكس الظل.

١١ - قم بالإزالة في Timeline بالنقر بالماوس على السهم الموجود في مسار Video 2
 الطي للسار .

١٢ - احفظ المشروع.

تصنيف virtual clips

عدما يكون virtual clip في شكله النهاش ولا يحتاج المزيد من التفييرات، يمكنك تمنيف مكون virtual clip (المسدر) في clip الفعلى، هذه الخطوة توفسر الوات في المعاينة وتزيل الحاجة للاحتفاظ بمادة source في Timeline توجد ميزة أخرى لهذا الإجراء وهو أن حذف أي من clip من مسلحة source في Timeline أو حذف master clips المنف.

الأن حيث أن virtual clip الثانى قد اكتما، يمكنك تصنيف. بالإضافة إلى تقليل الوقت virtual clip معلية المعاينة وتصدير الأفلام بصبورة كبيرة، فإن تصنيف virtual clip يعنع حدوث تغييرات أخرى على مستوى source clip. ولكن ما يزال يمكنك تحرير clip المصنف كما قد تفعل مم أى clip، وتصنفه مرة أخرى.

- ۱ حدد Background في Timeline.
- اختر Clip -> Replace with Source حسوار Clip -> Replace with Source
 رتمىدير الفيلم).
- ٣- في مربع اسم File، اكتب Background. mov لتسمية clip الذي على وشك تصنيفه.
- تأكد أن مريع حوار Export Movic مضبوط لكي يُحفَظ في مجلد المشروع الملائم،
 شم انقر بالماوس على Windows) Save أن Mac OS) OK).
- عدما ينتهى Premiere من التصنيف، فإن virtual clip يتغير إلى clip جديد مسمى في Timeline ويظهر في نافذة Project.

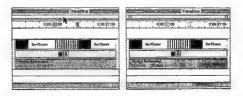


- ه في عرض Source، قم بمعاينة clip الذي قمت بتصنيفه تواً.
 - ٦ احفظ المشروع.

تصدير الغيلم

بما أنك انتهيت الآن من عمليات التحرير، فقد حان وقت إنشاء ملف فيام. ثم ستقوم بتصدير آخر virtual clip قمت بإنشائه وهو Masked Background و clips الموجودة فوقه.

- ۱ قم يتمرير Timeline بحيث تكون Masked Background ظاهرة.
- Y لكى تغير بسرعة حجم شريط مساحة العمل ليشمل Masked Background و ساحة العمل ليشمل Masked Background أو مفتاح (Windows) Alt أو مفتاح (Timeline أو مفتاح (Mindows) (Mac OS) Option لفترة وانقر بالماوس بين شريط العنوان والمسطرة، فوق Masked Background



۳ - اختر File -> Export -> Movie

٤ - في مربع حوار Export Movie، انقر بالماوس على Settings.

م - تأكد أن Quick Time محدداً في خانة Pile Type (نوع الملف) وأن Work Area
 (مساحة العمل) محددة في خانة Range (النطاق).



- تاكد أيضاً أن خيار Export Video (تصدير الصورة) محداً وأن خيار خيار Export كماهى. انقر Audio (تصدير المسوت) غير محدد. يمكنك ترك باقى الإعدادات كماهى. انقر بالماوس على OK لإغالق مربع Export Movie Settings (إعدادات تصدير الفيلم).
- الكان و عنوار Export Movie، حدد مجلد 12 Lesson، حدد مجلد 12 لفي ضانة Export Movie باللوس على
 (الكان) واكستب Wind surf. mov ليكون اسم الفسيلم. انقسر بالملوس على
 (Windows) Save أو مفتاح (Mac OS) OK).
- يبدا Premiere في عمل الفيلم، مع عرض status bar (شريط معلومات) يقدم تقرير لقدار الوقت الذي تستفرقه العملية.
 - ۸ عندما يكتمل الفيلم، يتم فتحه في نافذة clip.
 - ٩ انقر بالماوس على زر Play (التشغيل) لتشغيل الفيلم.



استكشف بنفسك

تصرف كيفما تشاء في تجرية المشروع الذي قمت بإنشائه تواً. إليك بعض الاقتراحات:

- و استخدم أمر Paste Custom (لصق خاص) لتنسخ فقط إعدادات التحكم في التلاشي من Sackground إلى Background .
- استخدم أداة razor لتقص إحدى virtual clips إلى أجزاء عديدة وتطبق إعدادات فلتر مضافة لكل جزء.
- أضف فلتر Strote (بالإضافة إلى فلتر (Invert) لآخر virtual clip قصت بإنشائه. أضبيط Hidden (اللقطات الظاهرة) على 4، و Keyframes (اللقطات الظاهرة) على 4، و Keyframes (مفاتيح اللقطاة) بمروة مطابقة لفلتر Invert.

أسئلة للمراجعة

- ١ هما طريقتا إعادة تسمية Sclip
- Y ماهي فائدة تداخل virtual clips في استخدام الفلاتر و transitions؟
- ٢ لإنشاء clip جديد يظهر في نافذة Project، هل تستخدم subclip، أن alias، أو subclip، أو virtual clip
 - \$ ماهي مزايا ومساويء تصنيف virtual clip?
 - ه هل يمكن أن يحتري source clip على أكثر من source clip واحد؟
 - ١ ماهى الطرق الثلاثة الخاصة بتغيير مدة الصورة الثابثة؟



الإجابات

- ١ حدد alias (اسم استعارى) أو غير الاسم في نافذة Project مع عرض القائمة
 المحدد.
 - ٢ يمكنك استخدام transitions وفلاتر أكثر من مرة على نفس المادة.
 - .Subclip Y
- 3 تصنيف virtual clip يحميه من التعديل بصورة غير مقصودة، ويزيل الحاجة للإحتفاظ بمادة source (المصدر) في المشروع، ويقلل من وقت الماينة. بمجرد تصنيف virtual clip م ذلك، لايمكنك تغييره بتعديل مادة source وإذا ثم حذف مساحة source دايمكنك التعرف على source clips بالاسم، أو رؤية الفلاتر، أو الإعدادات المستخدمة لإنشائه.
- ه لايمكن أن يشمل subclip أكثر من clip واحد. لتحقيق هذا التأثير، قم بإنشاء virtual clip.
 - ٦ يمكنك تغيير مدة الصورة الثابتة بالوسائل التالية:
- قبل استيراد (clip المحجود في المحجود في المحجود في المحجود في المحجود في المحجود في المحجود ا
 - اختر Clip -> Duration ثم أسغل مدة زمنية جديدة.
 - ضم مشير أداة الاختيار على حافة clip واسحب بالمارس.



ألقفرس

,	ازمقدمة
,	Classroom in a Book نبذة حول
′	المبادىء الأساسية
l.	فحص متطلبات نظامك
1	متطلبات نظام Windows
١	متطلبات نظام Mac OS
٨	تعميل برنامج Adobe Premiere
A	تحميل Quick Time
•	تحميل خطوط الدرس
1	لاستخدام ملفات النرس المنسوخة لقرصك الصلب
1	استعادة التغضيلات الاغتراضية
4	مصادر إضافية
٣	جولة في Adove Premiere
٥	جهلة في: Adobe Premiere
T	بدأ للشروع
٧	عرض الفيلم المكتمل
Α .	استيراد clips
Α	إنشاء rough Cut
٣	للعاينة في نافذة Monitor



37	قص الأجزاء في نائذة Monitor
۲٧	إضافة صوت
47	قص الأجزاء في نافذة Timeline
٣١	إضافة مرحلة انتقالية
۲۲	معاينة transitions والتأثيرات الأغرى
۲0	تقسيم clip
77	تنيير سرعة clip
٣٧	تغيير عتامة clip
٤.	إضافة تشيرات خاصة لـ Video clip
23	تركيب الصورة
13	تعريك clip
۰۵	تصبير الفيلم
۱٥	الدرس الأول
۳۵	الدرس الأول : التعرف على مساحة العيل
٥٤	بدأ برنامج Adobe Premiere
Γ0	العمل مع أطر Bin و Library و Project
۸ه	استعمال Libraries
٥٩	تغصيص أطر Project ،Bin ،Library
77	العمل مع إطار Timeline
٥٢	العمل مع المسارات

٦٧	العمل مع إطار Monitor
11	الانتقال لوقت محدد
٧٠	استقدام اللوهات
۷۱	استخدام لهجة Info
٧٢	استخدام لهمة Navigator
٧o	استخدام لهمة Commands
ν٦	تعلم مفاتيح الاختزال
٧٧	اسئلة للمراجعة
٧٨	الإجابة
٧٩	الدرس الثاني
۸۱	الدرس الثاني: نظرة عامة على نُحرير أفلُام الغيديو
AY	كيف يتناسب Premiere مع إنتاج أفلام الفيديو
78	فياس وانت فيلم الفيديق
AΥ	كيف يؤثر كل من timebase و frame rate على بعضهما
	البعض
٨٧	حسباب الوآت مع timecode
AA	نيلم فيدين Interlaced أن Non-interlaced
۹.	قياس حجم وتحليل اللقطة
۹.	النسبة المستطيلة لأبعاد أى عنصن
47	حجم اللقطة

97	Safezones, Overscan
۹۲	عمق البت
90	فهم عملية ضغط بياتات فيلم القيديق
44	اختيار طريقة ضغط ملف فيديو
99	ضغط متناسق وغير متناسق
١	إدخال ملف الفيديو
١	إدخال فيديو لعمل تحرير متمىل أو منغصل
1.1	المكونات التي تؤثر على جودة إسفال ملف القيديو
١.٤	استخدام device control لإدخال أن تصنير ملف فينيق
١.٤	Superimposing , Transparency
1.1	استخدام صبوت في ملف فيديو
۱.٧	نهم Digital audio (مسون رقمي)
7.1	الاحتفاظ بالصوت متزامن مع الصورة
١.٨	إنشاء ملف فيديي نهائي
1.4	اسطة للمراجعة
١١.	الإجاية
111	الدرس الثالث
117	الدرس الثالث التحرير الأساسي
118	بداية العمل
110	عرض الفيلم المكتمل

110	استيراد clips
114	طرق العمل في Premiere
117	سمب clips في clips
114	الماينة
111	سبحب مسطرة Timeline
١٢٠	استخدام زر Play
١٢٠	قص clips الجمعة
۱۲.	تص clips في Timeline
177	القمن في عرض Source
140	القص والتجميع باستخدام عرض Source
170	سحب clips لعرض
דצו	القص، والإنخال والوضع
171	التعديل في Timeline
141	تنفيذ Ripple edit
١٣٤	عمل Rolling edit
171	تصدير الفيلم
140	استكشاف البرنامج بنفسك
174	اسئلة للمراجعة
144	الإجابة

الرابع	الحرس
الرابع : إضافة TRANSITIONS	الدرس
عامة عن transition	نبذة
transitions لعمل مع	بدأ اأ
ن الفيلم المكتمل	عرضر
راد clips راد	استير
clips of	تداخا
A Cross Dissolve transition a	إخباة
transition براد frame rate براد	معايث
r cross zoom transition a	إضاة
transitions 3 متمددة	إضاقا
v Transitions	نسخ
sliding bands	عکس
Zoom transition	إضافا
رالفيلم ها	تصدير
الشروع الشروع	استكث
المراجعة ٢٦	استلة
ty a	الإجابا
لخامس و	الدرس ال
لخا مس : إضافة صوت	الدرس از

۱۷۲	يدأ العمل
۱۷۲	عرة <i>ن</i> الفيلم المكتمل
۱۷۳	clips استيراد وتنظيم
140	إنشاء L - cut
۹۷۵	قصبل المبورت والعبورة
١٧٧	قم <i>ن الم</i> بور
۱۸-	استخدام محددات لعمل تزامن بين clips
387	وشمع صنورة يدون صنون
۱۸y	إضافة clips صوت
111	إنشاء مؤثرات منوتية
111	تصدير الفيلم
117	استكشاف الشروع بحرية
117	اسئلة للمراجعة
114	الإجابة
111	الدرس السادس
۲.1	الدرس السادس ؛ طرق زُمرير إضافية
Y. Y	يداً المعمل .
۲.۲	عرض الفيلم المكتمل
۲.۲	عرض المشروع المجمع
۲.۲	فهم التمرير ثارثي النقاط والتحرير رياعي النقاط

الفهرس

عمل تحرير ثلاثي النقاط	۲-0
رمنل وفعنل clips	۲۱.
ومنل clips	۲۱۱
إعادة تزامن clips المتصلة	۲۱۲
split edit إنشاء	۲۱۵
سد الفجوة باستخدام أمر Ripple Delete	Y 1V
تصدير الفيلم	41 X
استكشف بتفسك	Y19
اسئلة للمراجعة	Y14
الإجابة	44.
الدرس السابع	177
الدرس السابع : طرق زُدرير منظورة	777
بدأ العمل	377
عرض القيلم المكتمل	377
عرض المشروع المجمع	440
فهم وظائف lift و extract	777
فهم أمر Paste Custom	777
اللمسق في فجوة	777
ضبط عمليات التحرير	444
فهم أدرات slip و slide	777



استخدام آداة slip	است
نهم عرض Trim	قهم
التمرير في عرض Trim	الت
تغییر معدل clip تغییر معدل	تغي
تصدير القيلم ا	تمه
استكشف بنفسك	است
اسئلة للمراجعة	است
الإجابة	الإ
لدرس الثنا من ه	ألدرس
لدرس الثامن : إنشاء Title	الدرس
يدرً العمل ٨	بدأ
عرض الفيلم للكتمل	عرة
بنة عن titles	ئبد
إنشاء title بسيط	إنث
إغىافة لقطة كنموذج للإشارة	إض
إنشاء نص وتغيير خصائص النص	إنث
تغيير اون النص	تغي
إضافة ظل	إث
تغيير العتامة	تغي
عمل Kerning النص	عما

محاذاة النص
إضافة المزيد من النص
إنشاء صورة جرافيك في نافذة Title
إضافة title على شكل لقطة خلفية
تغيير اللون الافتراضي قبل أن ترسم
polygon أداة polygon
تغيير مكان العناصر
إنشاء polygon ناعم
إضافة غلل للأخطبوط
تغيير مكان الأمواج
استقدام أداة Oval
إنشاء Title متبغقة النصوص
معاينة نص title المتبغق
استخدام title في مشروع Premiere
إخسافة title المشروع
إضافة مسارات إلى Timeline
إضافة titles إلى Timeline
تغيير سرعة title المتدفق في Timeline
تحديث title في نافذة Title
تصدير الفيلم

777
797
797
490
Y9V
APY
Y99
799
۲
۳.۳
۲.٦
Y-A
4.4
717
117
44-
440
YYY
474
۲۲.

44.	اسئلة للمراجعة
771	الإجابة
٣٣٢	الدرس العاشر
770	الدرس العاشر : إضافة حركة
777	بدأ المصل
٢٣٦	عرض الفيلم المكتمل
777	تطبيق مسار حركة لصورة ثابتة
***	تطبيق شغافية
774	تطبيق حركة
737	إضافة نقاط وتشويه صورة
720	تطبيق إعدادات الحركة والشفافية
727	تطبيق حركة لـ clip به خلفية ملونة
724	تطبيق إعدادات العرض والتنوير
To1	تعديل نقاط على سطر وقت الحركة
T0T	إنشاء Traveling matte
408	تطبيق الشفافية لـ traveling matte clips
۲۵۲	تأخير نقطة على مسار الحركة
ToA	تصدير الفيلم
404	الطباعة على شريط فيديو
T09	استكشف ينفسك

٣٦.	اسئلة للمراجعة
٣٦.	الإجابة
1771	الدرس الحادى عشر
777	الدرس الحادى عشر : تطبيق فلأتر صوت وصورة
377	بدأ العمل
T70 ·	عرض الفيلم المكتمل
דדץ	تطبيق الفائتر
۸۶۳	تطبيق الفلاتر بالترتيب المسحيح
774	نسخ الفلاتر والإعدادات
377	تغيير الفلاتر تدريجياً
YVE	تغيير الفلاتر باستخدام مفاتيح اللقطات
444	تغيير الفلاتر باستخدام transition
444	استغدام فلاتر Zig Zag و Image Pan
۳۸۳	إضافة لوجو
3A7	تطبيق فلتر اساحات من صورة
79.	تطبيق فلاتر الصنوت
797	تصدير القيلم
3.77	استكشف بنفسك
3.27	اسئلة للمراجعة
490	الإحانة



الدرس الثانى عشر
الدرس الثانين عشر : ادوات Subclipsو Virtual Clips
بدأ العمل
عرض الفيلم المكتمل
فهم subclips (جزء نیلمی ثانوی)
نشاء subclips
virtual clips ننج
virtual clips إنشاء
source clips تجميع
تنفيذ ويضع virtual clip
تداخل clips المجمعة
source clips تجميع
virtual clip تنفيذ ويضع
تجميع برنامج الفيديو النهائي
تحرير virtual clips
تمنیف virtual clips
تصدير القيلم
استكشف بنفسك
اسئلة للمراجعة
الإجابة

Hillian St. 1900 (1904)
•

14. 14. 14. 14. 14. 14. 14. 14. 14. 14.
44141111111111111111111111111111111111
######################################
HITTHANNELLINE (ApproxIII) ApproxIII (ApproxIII) (ApproxIIII) (ApproxIII) (ApproxIIII) (ApproxIII) (ApproxIIII) (ApproxIIIII) (ApproxIIII) (ApproxIIIII) (ApproxIIII) (ApproxIIII) (ApproxIIII) (ApproxIII
The state of the s

#
\$1179-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1
100 - 100 -
140-140-140-140-140-140-140-140-140-140-

1
4
•
193-4-1-4-1 (4.1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

	,
	,
The state of the s	
	•
	•
The latter and the la	
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	

		***************************************		*****		************************
		,				
				*********		Marriage 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

	*					
	The state of the s		***************************************			4-4-4-4
		and the second				
	100	-		,*,		
	***************************************	***************************************			***************************************	***************************************
					***************************************	manipaan manipat ka manipa ka
				***************************************	***************	
		***************************************	***************************************	*************************		***************************************
	***************************************	4-414-14-14-14-14-14-14-14-14-14-14-14-1				
		,				
			***************************************	**********	***********************	
	***************************************		+4441-0041-00344-00611-0		************************	***************************************

		,				
		***************************************				*************************
		***************************************				***************************************
		11.				
	H(MM11111111111111111111111111111111111	************************************		***************************************		

				***************************************		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
**************************************						***************************************

۸ دورة دراسية Adobe

أسرع وأسهل وأكثر الطرق تميزاً للتفوق في أدوب بريمير ٥

Adobe Premiere 5.0

تستا غداك هيان المناسقة - وهي من أهضل سلامال الاكتب التدريبية الخاصة يبدأ مع الكمبيون عام لمنظم لمكانيات برامج eloba مسجة وصولة -عيث تقدم المنطقة بالا يقدمه أي كتاب تدريب أغر ، فهي عيارة عن ملطة تشليبية عن يسم برة عرضهم طورها خبراء شرخة جرعائه في وتم اختيارها في معامل خاطئة الشاهدة

تشمل هذه السلسلة على تطاق واسع من الإمكانيات والطرق الفتية - هيمكنك متابعة الكتاب من البداية إلى النهاية أو يمكنك فراءة الدروس التي تثير

اهتمامك. وإذا كنت مبتدءاً في تعلم البرزامج، فاعد قراءة وتتفيّد الدروس بقدرالمستطاع -بنهاية الكتاب ستكتبب خبرة ممنازة في برنامج Adobs Premiere مفومات ستخدام هذا الكتاب :

يعبُ أن يكون لديك برنام. Adobe Premiere 3.0 أو الإصدار الأحدث منه، مثبت علي أجهزة تعمل بنظام Windows أو Mac OS

ملاحظة : منام السلسلة لا تحل محل أي إرشادات أو وثائق تحصل عليها إذا كان لديلك

برنامج Adobe يوجد مع هذا الكتاب CD يصلح للعمل على انظمة Windows و Mac OS مع ملفات الدروس.





تعلم طرق التحرير الأساسية والمتطورة بالإضافة إلى التعرف على فلاتر الصوت والصورة والحركة وما إلى ذلك (

ورد على لسان Masen Yafee – وهو خيير فى برامج Adobe Premiere – قوله : • ان هذه السلسلة هى من افضل السلاسل التدريبية المتاحة حالياً ، وورد على لسان Brad Johnson قوله : • كانت هذه السلسلة هى وسيلة معرفتي الوحيدة ببرامج :

· * Premiere After Effects Hlustrator Photoshop



